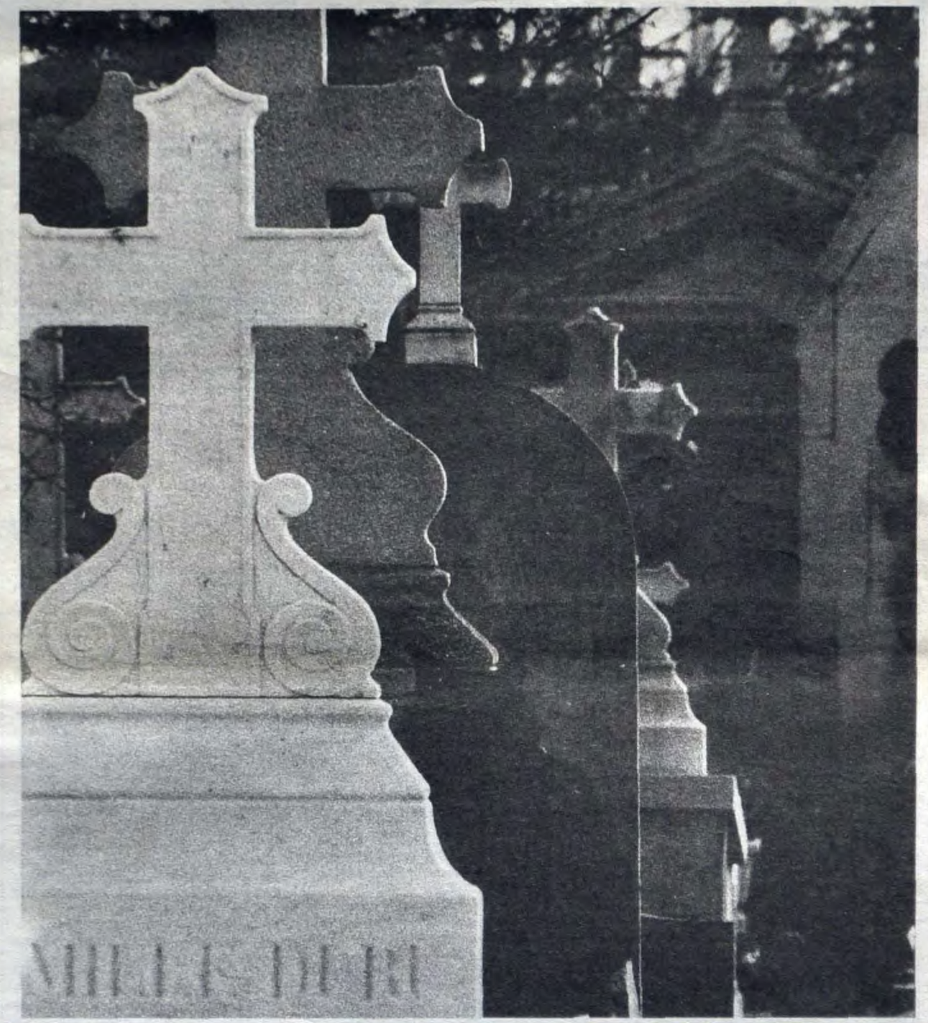
HEBDOGICIEL

N°167 12F.
26 décembre 1986
Belgique : 90 FB - Luxembourg : 88 Frs - Suisse : 4 FS.
M-1815-167-12 F. ISSN-0760-6125.

COMATEUX

TRISTE NOEL



Cette fois-ci, ça y est : la micro-informatique se meurt ! Sous perfusion depuis 6 mois, elle attendait les achats massifs de fin d'année pour essayer de se remettre sur pied. Hélas, trois fois hélas, le chiffre d'affaires salvateur n'est pas au rendez-vous et on envisage sérieusement de débrancher les tuyaux ! Triste Noël.

Voir page 11

AMSTRAD : ÇA VA MAL !

Plusieurs éditeurs anglais ont renoncé à sortir des nouveautés sur les Amstrad CPC. Beaucoup ne les éditent plus que sur cassette, à cause des coûts de fabrication et de duplication des disquettes, qu'ils n'arrivent plus à amortir. Une désaffectation qui inquiète tout le monde. Ça explique l'intrusion de Sugar dans le domaine des compatibles...

Voir article page 10

MONSIEUR AMSTRAD SE POSE DES QUESTIONS



DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :
AMSTRAD • APPLE IIe ET IIc • ATARI 520 ST et 1040 ST • CANON X07 • COMMODORE 64 ET COMMODORE VIC 20 • EXELVISION EXL 100 • MSX et compatibles • ORIC 1 ET ATMOS • SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM • TEXAS TI99/4A • THOMSON TO7, TO7/70 ET MO5 •

PROMOS DE COURSE AU CLUB
Voir page 14

CAVIAR PAS CHER ! !

Entre Noël et Nouvel An, il fait froid et moche. Le foot s'arrête, la drague au fond des bois itou. Alors, pour être au chaud sans s'emmerder, de deux choses l'une : soit on bouffe et ça revient cher, soit on se tire au cinoche. Pour moins de 100 francs, vous aurez droit à trois merveilles

Le nom de la rose, La folle journée de Ferris Bueller et Manon des sources.

Avouez, que pour du caviar d'images, c'est donné. Digestion facile garantie par tonton Jacq !

Jacq

LE NOM DE LA ROSE

de Jean-Jacques ANNAUD

avec Sean CONNERY (Guillaume de Baskerville), F. Murray ABRAHAM (Bernado Gui), Christian SLATER (Adso de Melk), Elya BASKIN (Severinus), Feodor CHALIAPINE Jr. (Jorge de Burgos) et Michael LONSDALE, Valentina VARGAS, Lucien BODARD, etc.

Etonnant. Ce que vient encore une fois de réaliser Jean-Jacques Annaud est tout simplement étonnant. Mieux, prodigieux. Il nous avait déjà mis sur le cul en passant du petit film franchouillard (*La victoire en chantant* qui lui vaudra un Oscar aux States, puis *Coup de tête*) à la méga-production internationale sans perdre un gramme de son énergie, de sa rigueur, de sa force. L'art de raconter une histoire difficile en la traitant comme un vrai polar. Un exploit qu'il récidive en passant de la guerre de feu à l'obscurantisme médiéval. En s'attaquant (le fou !) au bouquin "Le nom de la Rose" d'Umberto Eco, *a priori* inadaptable au cinoche.

Jean-Jacques Annaud est bourré de qualités (acquises notamment au travers des multiples spots de pub qu'il a réalisés), dont la principale est la ténacité. Il s'accroche, ne se satisfait jamais de ce qui est acquis et sait patienter. Plus de trois ans pour peaufiner un scénario en béton, compréhensible par le plus grand nombre sans (trop) trahir le bouquin (un monument d'érudition entre chronique des temps jadis et essai philosophique). Un travail à l'américaine (autant de moutures du scénar qu'il le faut) allié à la sensibilité, à "l'œil" européen.

Et ça fonctionne. Ou presque. A part, en effet, un trop plein de rôles importants, dont l'accumulation donne le vertige à qui a oublié de prendre des notes dès le départ, tout le reste frise la perfection. Musique, décors, "look" médiéval (bonjour la crasse !), suspense, photo, impossible de s'en lasser. Mais le premier cadeau du film c'est son casting : des acteurs pêchés aux quatre coins d'Europe, aux Etats-Unis, tous exceptionnels, à leur place, d'une sobriété et d'une pêche faramineuse.



17/20

Avec, au firmament, le "couple" formé par Sean Connery (Guillaume de Baskerville, visez l'astuce à la Conan Doyle) et Christian Slater (novice à la scène et dans le film), le maître et l'élève, les fins limiers amenés à démêler un écheveau inextricable.

Une intrigue démoniaque, tissée en sept jours, les Sept jours de l'Apocalypse. Le cadre ? Un couvent bénédictin dans les Abruzzes. Les victimes ? Des moines, bien entendu, dont les morts n'ont, semble-t-il rien en commun, si ce n'est un peu de noir sur les doigts ou sur la langue... et un attrait irrésistible pour un bouquin sacrilège traduit du grec ! Guillaume de Baskerville joue de l'intuition, du culot et de la logique pour déchiffrer les messages codés qui s'accumulent (cadavres, complots, labyrinthes...) mais la Foi (de l'époque ?) use des raisons que la raison ne connaissait pas. Tout le mystère sera porté au compte de l'Antéchrist, du Mal et sa résolution confiée à l'Inquisition et à ses "outils" de terreur... Que ce soit par les "bons" (les franciscains, menés par Guillaume) ou les "méchants" (le grand Inquisiteur), tous voudront rendre la justice au nom de Dieu, mais avec des moyens diablement humains... et radicalement opposés. Un univers impitoyaaaable !

L'ETAT DE GRÂCE

de Jacques ROUFFIO

avec Nicole GARCIA (Florence Vannier-Buchet), Sami FREY (Antoine Lombard), Pierre ARDITI (Jean-Marc Vannier-Buchet), Philippe LEOTARD (Pierre Julien) et Dominique LABOURIER (Angèle Lombard)

Mon Dieu, que ce film se passe entre gens de bonne compagnie ! ! Florence Vannier-Buchet est PDG d'une grosse entreprise d'articles sportifs, Jean-Marc, son mari, est banquier et Antoine Lombard, l'amant, le tout frais secrétaire d'Etat aux universités, arrivé au gouvernement par la grâce de la vague rose de mai 1981.



05/20

Ces gens-là sont donc importants, riches et en bonne santé, c'est acquis. On ne nous épargne d'ailleurs aucun détail scabreux de leur pauvre existence : du strass plein la vue, coquetèles vertigineux, bolides rutilants et tutti quanti ! Et figurez-vous, chèèère Marie-Charlotte, que ces diables de rupins, loins de nos misérables soucis matériels, cultivent, quant à eux, "l'état d'âme". Ces petits riens qui jettent un zeste de perversité dans l'existence flasque du beau linge. Car oui, ces gens-là ont une âme, ces gens-là aiment, baisent, se jalousent, se trompent... et perdent leurs illusions bien plus souvent que les clés du coffre ! Insoutenable ? !

De fait, dans **L'état de grâce,** deuxième film de Jacques Rouffio en moins d'un an (une réussite vaut mieux que deux ratages...), chacun en prend pour son grade : madame la PDG devra se battre contre son conseil d'administration et les syndicats (la chienlit, Charles-Edouard !), Jean-Marc brisera son honneur de richissime cocu, Antoine découvrira les charmes de la rigueur en post-scriptum à "l'état de grâce". Un catalogue époumonné, dérisoire et ridicule des soubresauts émotionnels de gens faussement intéressants. Du toc dans toute sa splendeur, au look "Barbara Cartland" (il était beau, j'étais belle, il m'a aimé toute la nuit...). Un romanphoto débilitant qu'on avale sans déplaisir (si, si !) mais avec une profonde incrédulité. Car soit cette chose est à prendre au premier degré et Rouffio a fait ça sur commande; soit c'est du kitsch "distancié", une bonne blague en somme... et ça ne sert à rien. Dans tous les cas, les bras m'en tombent ! !

AMERICAN WARRIOR II, LE CHASSEUR

de Sam FIRSTENBERG

avec Michael DUDIKOFF (Matt Hunter), Steve JAMES (Larry Richards) et Mark ALAMO (Sara Hunter)

03/20

Ça y est, le syndrome de la suite maudite a encore frappé. Ce virus implacable et dévastateur qui fait que, dans 9 cas sur 10, la suite d'un film à succès est une cruelle déception. L'an passé, à la même époque, je vous parlais de Michael Dudikoff dans le premier "American Warrior", comme de quelqu'un de prometteur s'il parvenait à choisir, avec soin, ses rôles futurs. Oui, mais voilà, l'HHHHebdo ne traverse pas encore l'Atlantique et Dudikoff n'a pas pu lire mes judicieux conseils. Et le résultat est là : une catastrophe !

Passe encore sur la transition abracadabrante entre "American Warrior" et sa suite (Matt Hunter vient -involontairement- au secours de Larry, son pote, candidat aux sénatoriales (? !) comme quoi les baroudeurs savent se recycler !), passe aussi que les méchants soient, pour la 345 millième fois au cinoche les membres influents d'une secte fascisante et raciste (pléonasme). Mais là où je ne marche plus, où je fuis en courant, c'est quand on prend soin de massacrer (presque) tout l'entourage de Matt Hunter, de faire croire à sa mort une dizaine de fois... avant de le faire pitoyablement triompher !



Comment des scénaristes dignes de ce nom peuvent-ils manquer, à ce point, d'imagination ? A croire qu'on les recrute dans des camps de travail pour trépanés graves... Seul rattrapage de ce gâchis : les scènes de lutte dans les marais qui, je le concède, sont assez joliment troussées. Sans parler du bruit incessant (fusillades, incendies, castagnes en tous genres) qui empêchent tout assoupissement. Du coup, je retire tout le bien que je pensais de Michael Dudikoff. Il ne me reste plus qu'à attendre avec angoisse "American Warrior III".

ON A VOLÉ CHARLIE SPENCER

de Francis HUSTER

avec Francis HUSTER (Charlie Spencer), Béatrice DALLE (la brune), Isabelle NANTY (la blonde), Jacques SPIESSER (le frère) et Jean-Pierre AUMONT (en noir et blanc)

07/20



Charlie Spencer est l'employé, euh non, le directeur, ou peut-être le gardien, le barman, la Cocogirl (on ne saura jamais...) de la Charlie Spencer Bank. Happé par une blonde (sa femme, une sirène, une grosse conne, on ne saura jamais...) qui lui fait un enfant dans le dos, mené en bateau par une brune (le mythe, l'illusion, la Dalle dans toute sa splendeur beineixienne) qui le vampe de ses grands yeux bleus, son existence se déchire (et le film avec) entre réalité et fiction. Seule (maigre) certitude : Charlie Spencer vit de l'imaginaire du cinoche. Vit de la vraie vie qu'il rêve en lieu et place de la vie sans vie qu'il vit réellement. Je sais, ça a l'air confus... et ça l'est au-delà de tout ce que vous pourriez imaginer !

Circonstance atténuante : Francis Huster est conscient de ce qu'il a fait. Du "ciné-sandwich, comme une poupée russe faite de l'amour et du respect que j'ai pour les enfants du Paradis" (Huster dixit). Un hommage, en vrac, à Truffaut, Hitchcock, Carné, Chaplin. Au cinéma tout simplement.

Alors tout se veut pastiche, caricature, copie conforme de ces illustres modèles : mouvements de caméra vertigineux, musique revival (Alex North pour "Vertigo"), noir et blanc pour un rêve de film de Carné (avec Jean-Pierre Aumont en guest star nostalgique)... Un patchwork halluciné, speedé à 100 à l'heure où le spectateur n'a d'autre choix que de marcher ou de crever. Huster se fout d'ailleurs comme de sa première chemise du spectateur, oubliant, et c'est regrettable, qu'à rendre hommage à ses pères, on se triture essentiellement le nombril. Et malgré ses allégations répétées dans le dossier de presse du film ("c'est émouvant, sincère, pas prétentieux pour un sou"), je dirai qu'il n'y a pas de plus grande prétention que d'offrir son ego en pâture au spectateur, en l'obligeant à le prendre pour argent comptant. Gainsbourg et Huster peuvent bien se donner la main et rejoindre Zulawski au panthéon des Narcisses. La solitude, camarade...

JUSTE UNE IMAGE...

La caricature démentielle de Christopher Lee, alias Dracula, que vous voyez là est extraite d'une galerie de cent quarante-quatre portraits, publiée sous le titre **STARS SYSTEME** aux éditions Gilbert Salachas. De Louise Brooks à Woody Allen, en passant par Cary Grant et Stanley Kubrick, ce cinquième album de Pierre Etaix fait appel à une technique aussi répandue que totalement originale : le griffonnage sur papier quadrillé. Etaix crayonne les carreaux en n'utilisant que les verticales, les horizontales et les diagonales. De ces asssemblages incongrus naissent de pures merveilles, des constructions prodigieuses. Plus surprenant : le procédé ne lasse jamais tout au long de la découverte de ce trésor, qu'on dévore plus vite que son ombre. Et pour ne rien gâter, la "règle du jeu" est décortiquée, malicieusement par Jean-Claude Carrière, l'un de nos plus brillants scénaristes (Max mon amour récemment).



Pour obtenir le bouquin (qui vaut 298 balles), édité artisanalement, précipitez-vous (ou écrivez) chez Gilbert Salachas, 22 avenue de la Porte Brunet, 75019 Paris, qui dispose également d'un jeu de cartes merveilleux dessiné par Pierre Etaix (30 balles, c'est donné !).

FRENCHY BILLARD — APPLE

Ce jeu tout en 'feeling' qui, en principe, devrait permettre à certains de picoler moins qu'au bistro, peut provoquer l'effet inverse vu qu'on y joue assis...

Michel CONESA

SERVEUR HEBDOGICIEL
3615 + HG PUIS ENVOI

LE BILLARD ASSIS, C'EST COMME LES WC DEBOUT!

RIRA BIEN QUI RIRA D'EDERN HALLIER

ENCORE ENCORE

SUITE DU N°166

```
2F70- 01 00 7C 7F 7F 0F 00 60
2F78- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
2F80- 07 00 00 00 00 00 00 00
2F88- 00 00 00 00 00 00 00 00
2F90- 00 00 00 00 00 00 00 00
2F98- 00 00 00 00 00 00 00 00
2FA0- 00 00 00 00 38 40 00 60
2FA8- 07 00 00 00 00 00 00 00
2FB0- 00 00 00 00 00 00 00 00
2FB8- 00 00 00 00 00 00 00 00
2FC0- 00 00 00 00 00 00 00 00
2FC8- 00 00 00 00 38 40 60 60
2FD0- 03 00 00 1F 7F 7F 7F 7F
2FD8- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
2FE0- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
2FE8- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 79
2FF0- 01 00 00 70 03 00 00 60
2FF8- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
3000- 07 00 00 00 00 00 00 00
3008- 00 00 00 00 00 00 00 00
3010- 00 00 00 00 00 00 00 00
3018- 00 00 00 00 00 00 00 00
3020- 00 00 00 00 78 7F 7F 7F
3028- 07 00 00 00 00 00 00 00
3030- 00 00 00 00 00 00 00 00
3038- 00 00 00 00 00 00 00 00
3040- 00 00 00 00 00 00 00 00
3048- 00 00 00 00 38 4C 00 60
3050- 07 00 00 00 00 00 00 00
3058- 00 00 00 00 00 00 00 00
3060- 00 00 00 00 00 00 00 00
3068- 00 00 00 00 00 00 00 00
3070- 00 00 00 00 38 7C 60 60
3078- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
3080- 07 00 00 00 00 00 00 00
3088- 00 00 00 00 00 00 00 00
3090- 00 00 00 00 00 00 00 00
3098- 00 00 00 00 00 00 00 00
30A0- 00 00 00 00 38 00 00 70
30A8- 07 00 00 00 00 00 00 00
30B0- 00 00 00 00 00 00 00 00
30B8- 00 00 00 00 00 00 00 00
30C0- 00 00 00 00 00 00 00 00
30C8- 00 00 00 00 38 4E 7E 6F
30D0- 07 00 00 00 00 00 00 00
30D8- 00 00 00 00 00 00 00 00
30E0- 00 00 00 00 00 00 00 00
30E8- 00 00 00 00 00 00 00 00
30F0- 00 00 00 00 78 7F 7F 7F
30F8- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
3100- 07 00 00 00 00 00 00 00
3108- 00 00 00 00 00 00 00 00
3110- 00 00 00 00 00 00 00 00
3118- 00 00 00 00 00 00 00 00
3120- 00 00 00 00 38 00 00 70
3128- 07 00 00 00 00 00 00 00
3130- 00 00 00 00 00 00 00 00
3138- 00 00 00 00 00 00 00 00
3140- 00 00 00 00 00 00 00 00
3148- 00 00 00 00 78 71 00 60
3150- 07 00 00 00 00 00 00 00
3158- 00 00 00 00 00 00 00 00
3160- 00 00 00 00 00 00 00 00
3168- 00 00 00 00 00 00 00 00
3170- 00 00 00 00 38 00 00 60
3178- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
3180- 07 00 00 00 00 00 00 00
3188- 00 00 00 00 00 00 00 00
3190- 00 00 00 00 00 00 00 00
3198- 00 00 00 00 00 00 00 00
31A0- 00 00 00 00 78 7F 7F 7F
31A8- 07 00 00 00 00 00 00 00
31B0- 00 00 00 00 00 00 00 00
31B8- 00 00 00 00 00 00 00 00
31C0- 00 00 00 00 00 00 00 00
31C8- 00 00 00 00 38 60 00 60
31D0- 07 00 00 00 00 00 00 00
31D8- 00 00 00 00 00 00 00 00
31E0- 00 00 00 00 00 00 00 00
31E8- 00 00 00 00 00 00 00 00
31F0- 00 00 00 00 78 7F 7F 7F
31F8- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
3200- 07 00 00 00 00 00 00 00
3208- 00 00 00 00 00 00 00 00
3210- 00 00 00 00 00 00 00 00
3218- 00 00 00 00 00 00 00 00
3220- 00 00 00 00 78 7F 00 60
3228- 07 00 00 00 00 00 00 00
3230- 00 00 00 00 00 00 00 00
3238- 00 00 00 00 00 00 00 00
3240- 00 00 00 00 00 00 00 00
3248- 00 00 00 00 38 60 60 60
3250- 03 00 00 1F 55 2A 55 2A
3258- 55 2A 55 2A 55 2A 55 2A
3260- 55 2A 55 2A 55 2A 55 2A
3268- 55 2A 55 2A 55 2A 55 78
3270- 01 00 00 7E 1F 00 00 60
3278- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
3280- 07 00 00 00 00 00 00 00
3288- 00 00 00 00 00 00 00 00
3290- 00 00 00 00 00 00 00 00
3298- 00 00 00 00 00 00 00 00
32A0- 00 00 00 00 78 7F 00 60
32A8- 07 00 00 00 00 00 00 00
32B0- 00 00 00 00 00 00 00 00
32B8- 00 00 00 00 00 00 00 00
32C0- 00 00 00 00 00 00 00 00
32C8- 00 00 00 00 78 64 60 60
32D0- 03 00 00 1F 7F 7F 7F 7F
32D8- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
32E0- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
32E8- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 79
32F0- 01 00 7C 7F 7F 0F 00 60
32F8- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
3300- 07 00 00 00 00 00 00 00
3308- 00 00 00 00 00 00 00 00
3310- 00 00 00 00 00 00 00 00
3318- 00 00 00 00 00 00 00 00
3320- 00 00 00 00 78 7F 00 60
3328- 07 00 00 00 00 00 00 00
3330- 00 00 00 00 00 00 00 00
3338- 00 00 00 00 00 00 00 00
3340- 00 00 00 00 00 00 00 00
3348- 00 00 00 00 38 40 60 60
3350- 03 00 00 1F 7F 7F 7F 7F
3358- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
3360- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
3368- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 79
3370- 01 00 7C 7F 7F 0F 00 60
3378- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
3380- 07 00 00 00 00 00 00 00
3388- 00 00 00 00 00 00 00 00
3390- 00 00 00 00 00 00 00 00
3398- 00 00 00 00 00 00 00 00
33A0- 00 00 00 00 78 7F 7F 7F
33A8- 07 00 00 00 00 00 00 00
33B0- 00 00 00 00 00 00 00 00
33B8- 00 00 00 00 00 00 00 00
33C0- 00 00 00 00 00 00 00 00
33C8- 00 00 00 00 38 4E 60 60
33D0- 03 00 00 1F 7F 7F 7F 7F
33D8- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
33E0- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
33E8- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 79
33F0- 01 00 00 00 00 00 00 60
33F8- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
3400- 07 00 00 00 00 00 00 00
3408- 00 00 00 00 00 00 00 00
3410- 00 00 00 00 00 00 00 00
3418- 00 00 00 00 00 00 00 00
3420- 00 00 00 00 38 00 00 70
3428- 07 00 00 00 00 00 00 00
3430- 00 00 00 00 00 00 00 00
3438- 00 00 00 00 00 00 00 00
3440- 00 00 00 00 00 00 00 00
3448- 00 00 00 00 38 40 00 60
3450- 07 00 00 00 00 00 00 00
3458- 00 00 00 00 00 00 00 00
3460- 00 00 00 00 00 00 00 00
3468- 00 00 00 00 00 00 00 00
3470- 00 00 00 00 38 70 60 60
3478- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
3480- 07 00 00 00 00 00 00 00
3488- 00 00 00 00 00 00 00 00
3490- 00 00 00 00 00 00 00 00
3498- 00 00 00 00 00 00 00 00
34A0- 00 00 00 00 38 00 00 70
34A8- 07 00 00 00 00 00 00 00
34B0- 00 00 00 00 00 00 00 00
34B8- 00 00 00 00 00 00 00 00
34C0- 00 00 00 00 00 00 00 00
34C8- 00 00 00 00 38 40 7E 6F
34D0- 07 00 00 00 00 00 00 00
34D8- 00 00 00 00 00 00 00 00
34E0- 00 00 00 00 00 00 00 00
34E8- 00 00 00 00 00 00 00 00
34F0- 00 00 00 00 38 00 00 60
34F8- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
3500- 07 00 00 00 00 00 00 00
3508- 00 00 00 00 00 00 00 00
3510- 00 00 00 00 00 00 00 00
3518- 00 00 00 00 00 00 00 00
3520- 00 00 00 00 38 00 00 70
3528- 07 00 00 00 00 00 00 00
3530- 00 00 00 00 00 00 00 00
3538- 00 00 00 00 00 00 00 00
3540- 00 00 00 00 00 00 00 00
3548- 00 00 00 00 78 71 00 60
3550- 07 00 00 00 00 00 00 00
3558- 00 00 00 00 00 00 00 00
3560- 00 00 00 00 00 00 00 00
3568- 00 00 00 00 00 00 00 00
3570- 00 00 00 00 38 00 00 60
3578- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
3580- 07 00 00 00 00 00 00 00
3588- 00 00 00 00 00 00 00 00
3590- 00 00 00 00 00 00 00 00
3598- 00 00 00 00 00 00 00 00
35A0- 00 00 00 00 38 4E 00 60
35A8- 07 00 00 00 00 00 00 00
35B0- 00 00 00 00 00 00 00 00
35B8- 00 00 00 00 00 00 00 00
35C0- 00 00 00 00 00 00 00 00
35C8- 00 00 00 00 78 40 00 60
35D0- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
35D8- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
35E0- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
35E8- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
35F0- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
35F8- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
3600- 07 00 00 00 00 00 00 00
3608- 00 00 00 00 00 00 00 00
3610- 00 00 00 00 00 00 00 00
3618- 00 00 00 00 00 00 00 00
3620- 00 00 00 00 78 60 00 60
3628- 07 00 00 00 00 00 00 00
3630- 00 00 00 00 00 00 00 00
3638- 00 00 00 00 00 00 00 00
3640- 00 00 00 00 00 00 00 00
3648- 00 00 00 00 78 40 60 60
3650- 03 00 00 1F 2A 55 2A 55
3658- 2A 55 2A 55 2A 55 2A 55
3660- 2A 55 2A 55 2A 55 2A 55
3668- 2A 55 2A 55 2A 55 2A 79
3670- 01 00 40 7F 7F 00 00 60
3678- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
3680- 07 00 00 00 00 00 00 00
3688- 00 00 00 00 00 00 00 00
3690- 00 00 00 00 00 00 00 00
3698- 00 00 00 00 00 00 00 00
36A0- 00 00 00 00 38 60 00 60
36A8- 07 00 00 00 00 00 00 00
36B0- 00 00 00 00 00 00 00 00
36B8- 00 00 00 00 00 00 00 00
36C0- 00 00 00 00 00 00 00 00
36C8- 00 00 00 00 38 44 60 60
36D0- 03 00 00 1F 7F 7F 7F 7F
36D8- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
36E0- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
36E8- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 79
36F0- 01 00 7E 7F 7F 1F 00 60
36F8- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
3700- 07 00 00 00 00 00 00 00
3708- 00 00 00 00 00 00 00 00
3710- 00 00 00 00 00 00 00 00
3718- 00 00 00 00 00 00 00 00
3720- 00 00 00 00 38 40 00 60
3728- 07 00 00 00 00 00 00 00
3730- 00 00 00 00 00 00 00 00
3738- 00 00 00 00 00 00 00 00
3740- 00 00 00 00 00 00 00 00
3748- 00 00 00 00 38 40 60 60
3750- 03 00 00 1F 7F 7F 7F 7F
3758- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
3760- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
3768- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 79
3770- 01 00 78 7F 7F 07 00 60
3778- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
3780- 07 00 00 00 00 00 00 00
3788- 00 00 00 00 00 00 00 00
3790- 00 00 00 00 00 00 00 00
3798- 00 00 00 00 00 00 00 00
37A0- 00 00 00 00 78 7F 7F 7F
37A8- 07 00 00 00 00 00 00 00
37B0- 00 00 00 00 00 00 00 00
37B8- 00 00 00 00 00 00 00 00
37C0- 00 00 00 00 00 00 00 00
37C8- 00 00 00 00 38 7E 60 60
37D0- 03 00 00 1F 00 00 00 00
37D8- 00 00 00 00 00 00 00 00
37E0- 00 00 00 00 00 00 00 00
37E8- 00 00 00 00 00 00 00 78
37F0- 01 00 00 00 00 00 00 60
37F8- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
3800- 07 00 00 00 00 00 00 00
3808- 00 00 00 00 00 00 00 00
3810- 00 00 00 00 00 00 00 00
3818- 00 00 00 00 00 00 00 00
3820- 00 00 00 00 38 00 00 70
3828- 07 00 00 00 00 00 00 00
3830- 00 00 00 00 00 00 00 00
3838- 00 00 00 00 00 00 00 00
3840- 00 00 00 00 00 00 00 00
3848- 00 00 00 00 38 60 78 63
3850- 07 00 00 00 00 00 00 00
3858- 00 00 00 00 00 00 00 00
3860- 00 00 00 00 00 00 00 00
3868- 00 00 00 00 00 00 00 00
3870- 00 00 00 00 38 7C 60 60
3878- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
3880- 07 00 00 00 00 00 00 00
3888- 00 00 00 00 00 00 00 00
3890- 00 00 00 00 00 00 00 00
3898- 00 00 00 00 00 00 00 00
38A0- 00 00 00 00 38 00 00 70
38A8- 07 00 00 00 00 00 00 00
38B0- 00 00 00 00 00 00 00 00
38B8- 00 00 00 00 00 00 00 00
38C0- 00 00 00 00 00 00 00 00
38C8- 00 00 00 00 38 40 7C 67
38D0- 07 00 00 00 00 00 00 00
38D8- 00 00 00 00 00 00 00 00
38E0- 00 00 00 00 00 00 00 00
38E8- 00 00 00 00 00 00 00 00
38F0- 00 00 00 00 38 00 00 60
38F8- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
3900- 07 00 00 00 00 00 00 00
3908- 00 00 00 00 00 00 00 00
3910- 00 00 00 00 00 00 00 00
3918- 00 00 00 00 00 00 00 00
3920- 00 00 00 00 38 00 00 70
3928- 07 00 00 00 00 00 00 00
3930- 00 00 00 00 00 00 00 00
3938- 00 00 00 00 00 00 00 00
3940- 00 00 00 00 00 00 00 00
3948- 00 00 00 00 78 71 00 60
3950- 07 00 00 00 00 00 00 00
3958- 00 00 00 00 00 00 00 00
3960- 00 00 00 00 00 00 00 00
3968- 00 00 00 00 00 00 00 00
3970- 00 00 00 00 38 00 00 60
3978- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
3980- 07 00 00 00 00 00 00 00
3988- 00 00 00 00 00 00 00 00
3990- 00 00 00 00 00 00 00 00
3998- 00 00 00 00 00 00 00 00
39A0- 00 00 00 00 38 44 00 60
39A8- 07 00 00 00 00 00 00 00
39B0- 00 00 00 00 00 00 00 00
39B8- 00 00 00 00 00 00 00 00
39C0- 00 00 00 00 00 00 00 00
39C8- 00 00 00 00 78 43 00 60
39D0- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
39D8- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
39E0- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
39E8- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
39F0- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
39F8- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
3A00- 07 00 00 00 00 00 00 00
3A08- 00 00 00 00 00 00 00 00
3A10- 00 00 00 00 00 00 00 00
3A18- 00 00 00 00 00 00 00 00
3A20- 00 00 00 00 38 40 00 60
3A28- 07 00 00 00 00 00 00 00
3A30- 00 00 00 00 00 00 00 00
3A38- 00 00 00 00 00 00 00 00
3A40- 00 00 00 00 00 00 00 00
3A48- 00 00 00 00 78 43 60 60
3A50- 03 00 00 1F 55 2A 55 2A
3A58- 55 2A 55 2A 55 2A 55 2A
3A60- 55 2A 55 2A 55 2A 55 2A
3A68- 55 2A 55 2A 55 2A 55 78
3A70- 01 00 60 7F 7F 01 00 60
3A78- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
3A80- 07 00 00 00 00 00 00 00
3A88- 00 00 00 00 00 00 00 00
3A90- 00 00 00 00 00 00 00 00
3A98- 00 00 00 00 00 00 00 00
3AA0- 00 00 00 00 38 40 00 60
3AA8- 07 00 00 00 00 00 00 00
3AB0- 00 00 00 00 00 00 00 00
3AB8- 00 00 00 00 00 00 00 00
3AC0- 00 00 00 00 00 00 00 00
3AC8- 00 00 00 00 38 40 60 60
3AD0- 03 00 00 1F 7F 7F 7F 7F
3AD8- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
3AE0- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
3AE8- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 79
3AF0- 01 00 7E 7F 7F 1F 00 60
3AF8- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
3B00- 07 00 00 00 00 00 00 00
3B08- 00 00 00 00 00 00 00 00
3B10- 00 00 00 00 00 00 00 00
3B18- 00 00 00 00 00 00 00 00
3B20- 00 00 00 00 38 40 00 60
3B28- 07 00 00 00 00 00 00 00
3B30- 00 00 00 00 00 00 00 00
3B38- 00 00 00 00 00 00 00 00
3B40- 00 00 00 00 00 00 00 00
3B48- 00 00 00 00 38 40 60 60
3B50- 03 00 00 1F 7F 7F 7F 7F
3B58- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
3B60- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
3B68- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 79
3B70- 01 00 78 7F 7F 07 00 60
3B78- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
3B80- 07 00 00 00 00 00 00 00
3B88- 00 00 00 00 00 00 00 00
3B90- 00 00 00 00 00 0C 00 00
3B98- 00 00 00 00 00 00 00 00
3BA0- 00 00 00 00 78 7F 7F 7F
3BA8- 07 00 00 00 00 00 00 00
3BB0- 00 00 00 00 00 00 00 00
3BB8- 00 00 00 00 00 00 00 00
3BC0- 00 00 00 00 00 00 00 00
3BC8- 00 00 00 00 38 4E 60 60
3BD0- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
3BD8- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
3BE0- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
3BE8- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
3BF0- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
3BF8- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
3C00- 07 00 00 00 00 00 00 00
3C08- 00 00 00 00 00 00 00 00
```

A SUIVRE...

EDITO

Joyeux Noël, triste Noël... Va savoir. Jean-Claude Dupont, 13 ans, boutonneux, binoclard, sent des pieds. Depuis trois jours, il n'a pas quitté sa chambre et c'est tout juste s'il accepte d'adresser la parole à sa mère qui le nourrit à la cuiller pendant qu'il met la dernière main au programme basic qui va le rendre riche.

Depuis un an, Jean-Claude ne vit plus que pour l'informatique et il passe le plus clair de son temps devant son ordinateur. Sa vue a brusquement baissé en avril et il a dû chausser des lunettes aux verres épais comme des culs de bouteilles de Beaujolais nouveau. En mai, des boutons verdâtres ont fait leur apparition sur son visage et c'est début septembre qu'une horrible mycose a commencé à attaquer ses plantes de pied. Travaillant d'arrache-pied (wouaf) à son programme, Jean-Claude ne s'est pas inquiété outre mesure de cette nouvelle maladie. Bien sûr, l'odeur pestilentielle qui envahissait sa chambre l'a un peu gêné mais il a senti qu'il devait continuer, lutter, jusqu'au bout pour faire fortune et pour sortir sa famille de la misère.

Sa mère avait beaucoup de mal à le nourrir car Jean-Claude avait pris la fâcheuse habitude de parler tout seul en programmant et quand il mangeait machinalement un yaourt en prononçant *10 print "Bonjour"*, il répandait systématiquement du lait caillé partout. Le mélange d'odeur de moisi de la chambre, mêlé aux relents rances du yaourt et agrémenté du fumet délicat des pieds en décomposition, soulevait parfois le cœur de cette mère modèle. Mais elle dominait ses hauts-le-cœur en pensant elle aussi à l'argent qui les attendait. N'avait-elle pas lu dans le très sérieux Science et Vie Choucroute que la fortune était à la portée des petits programmeurs ? Il lui fallait faire des sacrifices pour que son fils chéri atteigne ses objectifs et qu'ils sortent enfin de leur affreux une-pièce-cuisine-chiottes-sur-le-palier dans lequel ils vivaient depuis trop longtemps.

Tiens justement, Jean-Claude, lassé de faire sous lui se précipite sur le palier pour assouvir une noble et naturelle envie, juste avant de mettre la dernière main au pendu qui doit lui amener la gloire. Les chiottes de l'étage du dessus étant par hasard bouchées, Caroline (la divine voisine du dessus), agitée elle aussi d'une envie pressante, se précipite dans les escaliers pour profiter des commodités de ses voisins inférieurs. Elle glisse sur la dernière marche avant l'autoroute. Il la rattrape au vol. Ils se regardent. Ils s'apprécient. Ils s'aiment. Ils se font des horreurs. Ils se cassent vers d'autres horizons abandonnant famille, patrie et ordinateur. La mère se pend en essayant de jouer au pendu qui n'était pas tout à fait au point (syntax error in 10).

Joyeux Noël, triste Noël... Va savoir.



Henri-Guillaume de la Roche Tarpée est jeune, beau, riche et, lorqu'une douce brise agite les peupliers qui agrémentent les allées du château familial, l'on peut même humer les douces senteurs de sable chaud qui émanent de sa noble personne. Henri-Guillaume est aimé des femmes, elles se jettent généralement à ses pieds en déchirant leurs vêtements précieux et en le priant d'abuser allègrement de leurs beaux corps d'albâtre. Henri-Guillaume s'exécute parfois et accumule les conquêtes comme il collectionne les diplômes les plus prestigieux : ENA, Polytechnique, CAP de coiffeur et HEC. Les parents d'Henri-Guillaume sont très fiers de lui et il leur rend leur affection avec une spontanéité sans faille.

Mercredi dernier, au volant de sa Ferrari rouge flambant neuve, Henri-Guillaume se faufile avec aisance dans les embouteillages de Saint Germain-des-Prés à la recherche d'une belle jeune fille qui pourrait s'arracher quelques vêtements de soie vite fait bien fait. Soudain, une boutique de micro-informatique. Une vitrine de Noël agrémentée de magnifiques ordinateurs presque neufs. Il rentre. Il achète. Il programme. Il est foutu. Deux mois plus tard, il vit seul, comme un chien, dans une chambre de bonne misérable de Clichy. Face à son ordinateur, il bute sur un syntax error rebelle et son pied droit commence à le faire souffrir.

Joyeux Noël, triste Noël... Va savoir.

Gérard Ceccaldi

HORSE JUMP

A l'intention des futurs jockeys, voici en exclusivité le premier logiciel de E.A.O (Equitation, Assisté par Ordinateur).

Christian ANGELI

Mode d'emploi :
Sauvegardez le listing 1 (règles et présentation) et à sa suite, les programmes binaires engendrés par les listings Basic 2, 3, 4 et 5. Les indications de sauvegarde sont incluses dans ces derniers. A noter l'étonnante qualité du graphisme et de l'animation.



J'EN AI MARRE! RENÉ DUPION
MAIS... CHEF... VOUS VOUS ÊTES TRAHI!
CARALI

COMME ON FAIT AU LIT ON SE DOUCHE
(THIRIET)

LISTING 1

```
1 REM***********LISTING 1****************
2 CLEAR,&H43FE
3 CLS:LOCATE0,0,0:SCREEN5,0,0
4 COLOR3,0:ATTRB0,1:LOCATE0,3:PRINT"LA R
EGLE EST SIMPLE**************************
":ATTRB0,0
5 COLOR1,0:PRINT"A l'aide de la manette
de jeu (0),faites galoper,trotter et sau
ter votre cheval                      com
me indique sur la page de presentation"
6 LOCATE3,13:COLOR6,0:ATTRB0,1:PRINT"BON
NE CHANCE":ATTRB0,0:COLOR5,0
104 LOCATE4,23:PRINT"Patientez,chargemen
t en cours...":LOADM:LOADM:LOADM:LOADM
105 CLS:LOCATE0,0,0:SCREEN5,0,0
106 LINE(96,18)-(96,38),7:LINE(128,32)-(
112,48),1:LINE(142,64)-(118,64),1:LINE(1
28,96)-(112,80),1:LINE(96,110)-(96,86),7
:LINE(64,96)-(80,80),7:LINE(50,64)-(74,6
4),1:LINE(80,48)-(64,32),7
107 COLOR1,0:LOCATE17,3:PRINT"SAUT":LOCA
TE19,7:PRINT"GALOP":LOCATE17,12:PRINT"TR
OT":LOCATE2,7:PRINT"FIN"
108 COLOR12,0:LOCATE4,15:PRINT"(C) 1986
 ANGELI Ch.":LOCATE14,16:PRINT"CHAFAI Ph
"
109 LOCATE5,18:COLOR7,0:PRINT"Appuyez su
r ACTION"
110 EXEC&H4400:CLS:SCREEN0,0,0:C=PEEK(&H
5E70)-1:B=PEEK(&H5E71)-1:A=PEEK(&H5E72)-
1:LOCATE0,0,0
111 SCREEN7,0,0:LOCATE10,10:PRINT"NOMBRE
 DE SAUTS: ":LOCATE28,10:PRINTCHR$(A)+CHR
$(B)+CHR$(C)
112 LOCATE5,23:PRINT"APPUYEZ SUR ACTION
POUR REJOUER"
113 X=1
114 POKE&H2070,&H9C:POKE&H2071,&H38
115 A$=" "+" "+" "+CHR$(182)+CHR$(183)+C
HR$(184):B$=" "+CHR$(185)+CHR$(186)+CHR$
(187)+CHR$(188)+CHR$(189):C$=CHR$(190)+C
HR$(191)+CHR$(192)+CHR$(193)+CHR$(194)+C
HR$(195)
116 D$=CHR$(196)+CHR$(197)+" "+" ":E$=CH
R$(200)+" "+" "+" "+" ":F$=CHR$(205)+CHR
$(206)+CHR$(207)+CHR$(208)+CHR$(209):G$=
CHR$(210)+CHR$(211)+CHR$(212)+CHR$(213)+
CHR$(214)+CHR$(215)
117 H$=CHR$(216)+CHR$(217)+" "+CHR$(218)
+CHR$(219):I$=CHR$(222)+" "+" "
119 J$=CHR$(225)+CHR$(226)+CHR$(227)+" "
+" "+" ":K$=CHR$(231)+CHR$(232)+CHR$(233
)+CHR$(234)+CHR$(235)+CHR$(236)
119 L$=CHR$(237)+CHR$(238)+CHR$(239)+CHR
$(240)+CHR$(241)+CHR$(242):M$=" "+" "+"
"+CHR$(243)+CHR$(244)
120 N$=CHR$(246)+CHR$(247)+CHR$(245)
121 S$="L3T1A2000100REMIFASOLASI02DOREMI
FASOLASI01DOREMIFASOLASI"
122 IF B<=50 THEN GOTO 900
130 IF B>50 AND B<=52 THEN GOTO 950ELSEI
F B>52 THEN GOTO 1000
140 BOX(50,70)-(270,100),X:X=X+1:IFX=15T
HENX=1
142 LOCATE17,18:PRINTA$:LOCATE17,19:PRIN
TB$:LOCATE17,20:PRINTC$:LOCATE18,21:PRIN
TD$:LOCATE18,22:PRINTE$:PLAYS$
143 LOCATE18,18:PRINTF$:LOCATE17,19:PRIN
TG$:LOCATE17,20:PRINTH$:LOCATE17,21:PRIN
TI$:LOCATE18,22:PRINT" ":PLAYS$
144 LOCATE17,18:PRINTJ$:LOCATE17,19:PRIN
TK$:LOCATE17,20:PRINTL$:LOCATE17,21:PRIN
TM$:LOCATE20,22:PRINTN$:PLAYS$
170 IF STRIG(0)=0 THEN140ELSEGOTO105
900 SCREEN7,0,0:LOCATE13,3:PRINT"MEDIOCR
E !!!":LOCATE6,5:PRINT"AVEC UN PEU D'ENT
RAINEMENT":LOCATE9,7:PRINT"CA PEUT S'ARR
ANGER !":GOTO140
950 SCREEN7,0,0:LOCATE14,3:PRINT"PAS MAL
 !!":LOCATE8,5:PRINT"ENCORE UN PETIT EFF
ORT":LOCATE7,7:PRINT"LA VICTOIRE EST PRO
CHE !":GOTO 140
1000 SCREEN7,0,0:LOCATE14,3:PRINT"BRAVO
!!!":LOCATE10,7:PRINT"VOUS ETES UN AS !
!":GOTO140
```

LISTING 2

```
1 REM***********LISTING 2****************
  TAPER CE LISTING,FAIRE RUN'ENTREE',PUI
  S LE SAUVEGARDER A LA SUITE DU LISTING
  1 SOUS LA FORME SAVEM"LIST 2",&H98F8,&
  H9BF7,768
2 CLEAR,&H97F4
3 FORX=&H98F8 TO &H9BF7:READA$:POKEX,VAL
("&H"+A$):NEXT
9 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
10 DATA 0F,03,00,00,00,00,00,00
11 DATA FE,FF,7F,1F,07,01,00,00
12 DATA 7E,FC,F8,E8,F0,E0,40,20
13 DATA 1C,1C,1C,0E,06,03,01,00
14 DATA 3F,7F,7F,7F,3F,9F,FF,0F
15 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FE
16 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,1F
17 DATA F0,F8,F8,F0,F0,F8,FC,FE
18 DATA 00,00,00,00,00,00,06,0E
19 DATA 00,00,00,00,00,20,70,38
20 DATA 18,38,1C,0F,0F,0F,1F,3F
21 DATA 00,00,00,00,80,C0,E3,FF
22 DATA 01,01,01,03,03,7F,FF,FF
23 DATA 80,80,80,80,C0,C0,E0,F0
24 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
25 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
26 DATA 18,20,10,10,10,10,10,18
27 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
28 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01
29 DATA 80,00,00,00,00,80,80,80
30 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
31 DATA C7,E7,73,7B,33,27,0F,1F
32 DATA 00,00,80,80,C0,C0,E3,FF
33 DATA 18,0C,0E,07,07,7F,FF,FF
34 DATA 02,06,0E,3C,80,E0,F0,F0
35 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
36 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01
37 DATA 80,00,00,00,00,00,03,83
38 DATA 00,10,10,20,60,C0,80,00
39 DATA 30,60,40,60,60,30,30,18
40 DATA 00,00,04,04,02,02,02,02
41 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
42 DATA 83,C3,F3,F3,27,0F,1F,3F
43 DATA 00,00,80,C0,C0,E0,E3,FF
44 DATA 00,00,00,00,01,7F,FF,FF
45 DATA 80,A0,80,C0,E0,E0,E0,F0
46 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
47 DATA 00,00,04,06,03,00,00,00
48 DATA 00,00,00,00,81,81,83,86
49 DATA 60,40,C0,80,80,00,00,00
50 DATA 00,00,00,30,1E,03,01,00
51 DATA 03,06,04,0C,0C,18,98,B0
52 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
53 DATA C7,E7,73,79,3C,3E,3F,3F
54 DATA 00,00,80,80,80,00,83,FF
55 DATA 18,0C,0E,00,01,7F,FF,FF
56 DATA 02,06,0E,3C,F0,E0,F0,F0
57 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
58 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01
59 DATA 80,00,00,00,00,00,03,83
60 DATA 00,10,10,20,60,C0,80,00
61 DATA 30,60,40,60,60,30,30,18
62 DATA 00,00,04,04,02,02,02,02
63 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
64 DATA 85,C3,F1,F8,3F,1F,1F,3F
65 DATA 00,00,80,40,00,80,C3,FF
66 DATA 00,00,00,00,01,7F,FF,FF
67 DATA 30,60,60,E0,E0,E0,E0,F0
68 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
69 DATA 00,00,04,06,03,00,00,00
70 DATA 00,00,00,00,81,81,83,86
71 DATA 60,40,C0,80,80,00,00,00
72 DATA 00,00,00,30,1E,03,01,00
73 DATA 03,06,04,0C,0C,18,98,B0
74 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
75 DATA 03,00,00,00,00,00,00,00
76 DATA FF,FF,3F,1F,07,01,00,00
77 DATA 7C,F8,F0,D0,E0,C0,40,00
78 DATA 03,03,01,00,00,00,00,00
79 DATA 0F,1F,9F,CF,7F,07,01,00
80 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F8
81 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,0F
82 DATA F8,F8,F0,F8,F8,FC,FC,FE
83 DATA 00,00,00,00,00,00,0C,3C
84 DATA 00,00,00,00,18,3C,0E,06
85 DATA 01,01,00,00,00,01,03,07
86 DATA 70,30,30,30,F8,F8,FB,FF
87 DATA 00,00,00,00,01,FF,FF,FF
88 DATA 19,3B,72,E4,E0,E0,F0,F0
89 DATA 80,00,00,00,00,00,00,00
90 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
91 DATA 00,00,00,00,01,01,03,03
92 DATA 38,70,C0,81,87,9E,38,60
93 DATA 00,61,C1,80,80,00,00,00
94 DATA 00,00,80,C0,60,30,10,08
95 DATA 00,00,30,20,60,40,C0,80
96 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
97 DATA 7F,1F,03,00,00,00,00,00
98 DATA FC,F4,F8,F0,10,00,00,00
99 DATA 06,06,03,03,01,00,00,00
100 DATA 1F,1F,1F,1F,CF,FF,03,00
101 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F8
102 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F0
103 DATA F8,F8,FC,FC,FE,FE,FF,FF
104 DATA 00,00,00,00,06,0F,3E,FE
```

LISTING 3

```
1 REM***********LISTING 3****************
  TAPER CE LISTING,FAIRE RUN'ENTREE',PUI
  S LE SAUVEGARDER A LA SUITE DU LISTING
  2 SOUS LA FORME SAVEM"LIST 3",&H9C38,&
  9FFF,968
2 CLEAR,&H97F4
3 FORX=&H9C38 TO &H9FFF:READA$:POKEX,VAL
("&H"+A$):NEXT
105 DATA 00,00,00,00,30,78,1C,0C
106 DATA E7,F3,7B,3B,1B,03,07,0F
107 DATA 00,80,E0,C0,E0,E1,F7,FF
108 DATA 01,01,01,00,1F,FF,FF,FF
109 DATA 87,C6,9C,3C,F8,F0,F8,F8
110 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
111 DATA 08,0C,06,03,03,01,01,00
112 DATA 00,01,01,01,03,03,83,C7
113 DATA 70,E0,80,80,00,00,00,00
114 DATA 00,01,01,01,01,01,01,01
115 DATA C0,80,00,00,00,00,91,83
116 DATA 00,38,3A,60,60,C0,80,00
117 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
118 DATA 3F,0F,01,00,00,00,00,00
119 DATA F4,F8,F0,10,00,00,00,00
120 DATA F0,70,38,1C,0E,0E,07,03
121 DATA 3F,3F,3F,3F,1F,1F,9F,F3
122 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F9
123 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,0F
124 DATA F8,F8,F8,FC,FE,FF,FF,FF
125 DATA 00,00,00,06,0E,3E,FC,FC
126 DATA 01,01,00,00,00,00,00,00
127 DATA 80,C0,F0,FC,3E,1F,1F,3F
128 DATA 00,00,00,00,80,C3,CF,FF
129 DATA 0B,0B,03,03,7F,FF,FF,FF
130 DATA 80,80,80,C0,E0,E0,F0,F0
131 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
132 DATA 00,00,18,0C,02,02,03,03
133 DATA 00,00,00,80,80,C0,40,00
134 DATA 00,08,06,07,01,00,00,00
135 DATA 03,03,03,83,C3,73,3B,1B
136 DATA C0,80,00,00,00,00,00,00
137 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
138 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
139 DATA FF,7F,1F,07,01,00,00,00
140 DATA FC,F8,E8,F0,E0,20,00,00
141 DATA 1E,0E,07,03,01,00,00,00
142 DATA 0F,1F,1F,9F,CF,FF,03,00
143 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FE
144 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,0F
145 DATA F8,F8,F8,FC,FC,FE,FF,FF
146 DATA 00,00,00,00,00,04,1E,3E
147 DATA 00,00,00,00,00,00,38,7C
148 DATA 0C,0E,0F,07,03,03,07,0F
149 DATA C0,C0,60,80,E0,F0,F3,FF
150 DATA 07,07,07,07,07,FF,FF,FF
151 DATA 0C,06,1C,B8,80,E0,F0,F0
152 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
153 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
154 DATA 00,02,03,03,01,03,06,06
155 DATA 00,00,02,06,0C,1C,38,60
156 DATA 00,80,E0,70,18,0C,06,06
157 DATA 00,00,00,00,C0,60,18,18
158 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
159 DATA 0F,03,01,00,00,00,00,00
160 DATA FC,FE,FF,7F,1F,03,00,00
161 DATA 3E,FE,FC,F8,D0,E0,40,00
162 DATA 07,01,00,00,00,00,00,00
163 DATA FF,FF,3F,03,01,00,00,00
164 DATA FF,FF,FF,FF,FF,7F,3F,1F
165 DATA FF,FF,F8,F8,F8,F8,F8,FC
166 DATA 80,80,00,00,00,00,00,00
167 DATA 78,7C,1C,0E,07,03,00,00
168 DATA 1F,1F,3F,3F,1F,9F,FF,0F
169 DATA E0,E0,FF,FF,FF,FF,FF,FF
170 DATA 00,00,80,F8,FE,FF,FF,FF
171 DATA 00,00,00,0C,07,81,E0,F8
172 DATA 00,00,00,00,00,00,80,80
173 DATA 30,38,3C,1E,0F,0F,0F,1F
174 DATA 00,00,00,00,00,80,C0,C0
175 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
176 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
177 DATA 70,60,40,40,40,40,40,60
178 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
179 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
180 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
181 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
182 DATA 0F,00,00,00,00,00,00,00
183 DATA FC,00,00,00,00,00,00,00
184 DATA FF,7F,1F,0F,00,00,00,00
185 DATA FF,FF,FF,FE,00,00,00,00
186 DATA F8,F8,E4,00,00,00,00,00
187 DATA 60,E0,E0,70,70,38,1C,0F
188 DATA 7F,7F,FF,FF,FF,FF,7F,FF
189 DATA 1F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
190 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
191 DATA E6,FE,FE,F0,F0,F0,F8,FF
192 DATA 00,04,06,0E,1E,3C,7C,F4
193 DATA 04,04,04,06,07,07,07,00
194 DATA 00,00,00,00,80,F8,FE,7F
195 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
196 DATA 00,00,00,00,00,01,00,00
197 DATA 00,00,00,00,00,F0,78,0C
198 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
199 DATA 00,00,00,20,30,38,0C,04
200 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
201 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
202 DATA F0,F8,FF,C7,00,00,00,00
203 DATA 07,08,F0,E0,00,00,00,00
204 DATA 80,00,00,00,00,00,00,00
205 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
206 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
207 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
208 DATA 06,06,03,03,03,01,00,00
209 DATA 7F,FF,FF,BF,BF,3F,3F,1F
210 DATA FF,FF,FF,FF,FE,FC,F8,F0
211 DATA FF,C0,80,00,00,00,00,00
212 DATA FF,FF,07,00,00,00,00,00
213 DATA F8,F0,F0,10,00,00,00,00
214 DATA 00,00,00,00,00,00,3C,1C
215 DATA 00,00,00,00,00,00,18,3F
216 DATA 01,07,0F,1F,3F,7F,FF,FF
217 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
218 DATA C0,E0,E0,F0,F8,FC,FF,FF
219 DATA 00,00,06,0E,1E,7C,FC,E8
220 DATA 03,06,06,00,03,07,3F,7F
221 DATA 38,70,E0,E0,C0,80,80,C0
222 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
223 DATA 00,01,01,01,01,03,03,03
224 DATA E0,C1,81,03,02,06,0C,18
225 DATA 00,C0,80,00,00,00,00,00
```

LISTING 4

```
10 REM***********LISTING 4***************
   TAPER CE LISTING,FAIRE RUN'ENTREE',
   PUIS LE SAUVEGARDER A LA SUITE DU
   LISTING 3 SOUS LA FORME SAVEM"LIST 4"
   ,&H8993,&H9871,3807
20 FOR X=&H9510 TO &H9871:READA$:POKEX,V
AL("&H"+A$):NEXT
21 FORX=&H918C TO &H9485:READA$:POKEX,VA
L("&H"+A$):NEXT
22 FORX=&H8993 TO &H918B:READA$:POKEX,VA
L("&H"+A$):NEXT
29 REM**********MONTAGNES****************
30 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,07,00
,00,00
31 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00
32 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00
33 DATA 01,C0,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00
34 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00
35 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00
36 DATA 00,07,E0,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00
37 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00
38 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00
39 DATA 00,00,0F,F0,00,00,00,00,00,00,00
,00,00
40 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00
41 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00
42 DATA 00,00,00,1F,F8,00,00,00,00,00,3F
,00,00
43 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,0F,F8
44 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00
45 DATA 00,00,00,00,3F,FC,00,00,00,00,00
,7F,80
46 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,7F
47 DATA FF,80,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00
48 DATA 00,00,00,00,00,3F,FE,00,00,00,00
,00,FF
49 DATA C0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,03
50 DATA FF,FF,C0,00,00,00,00,00,00,00,00
,0F,00
51 DATA 00,00,00,00,00,00,FF,FF,80,00,00
,00,01
52 DATA FF,F0,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00
53 DATA 1F,FF,FF,F0,00,00,00,00,00,00,00
,00,FF
54 DATA 80,00,00,00,00,00,01,FF,FF,E0,00
,00,00
55 DATA 07,FF,FE,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00
56 DATA 00,7F,FF,FF,FC,00,00,00,00,00,00
,00,03
57 DATA FF,F0,00,00,00,00,00,03,FF,FF,F8
,00,00
58 DATA 00,0F,FF,FF,00,00,00,00,00,00,00
,00,00
59 DATA 00,03,FF,FF,FF,FF,00,00,00,00,00
,00,00
60 DATA 07,FF,FC,00,00,00,00,00,03,FF,FF
,FF,80
61 DATA 00,00,1F,FF,FF,80,00,00,00,00,00
,00,00
62 DATA 00,00,0F,FF,FF,FF,FF,C0,00,00,00
,00,00
63 DATA 00,1F,FF,FF,00,00,00,00,00,0F,FF
,FF,FF
64 DATA F8,00,00,7F,FF,FF,E0,00,00,00,00
,00,00
65 DATA 00,00,00,7F,FF,FF,FF,FF,E0,00,00
,00,00
66 DATA 00,00,7F,FF,FF,C0,00,00,00,00,1F
,FF,FF
67 DATA FF,FE,00,01,FF,FF,FF,F8,00,00,00
,00,00
68 DATA 00,00,00,01,FF,FF,FF,FF,FF,F8,00
,00,00
69 DATA 00,00,01,FF,FF,FF,E0,00,00,00,00
,1F,FF
70 DATA FF,FF,FF,F0,03,FF,FF,FF,FE,00,00
,00,00
71 DATA 00,00,00,00,03,FF,FF,FF,FF,FF,FE
,00,00
72 DATA 00,00,00,07,FF,FF,FF,FC,00,00,00
,00,3F
73 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,E0
,00,00
74 DATA 00,00,00,00,00,07,FF,FF,FF,FF,FF
,FF,80
75 DATA 00,00,00,00,3F,FF,FF,FF,FF,80,00
,00,00
76 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
,FF,FE
77 DATA 00,00,00,00,00,00,0F,FF,FF,FF,FF
,FF,FF
78 DATA E0,00,00,00,00,7F,FF,FF,FF,FF,E0
,00,00
79 DATA 3F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
,FF,FF
80 DATA FF,F8,00,00,00,00,00,3F,FF,FF,FF
,FF,FF
81 DATA FF,F8,00,00,00,00,FF,FF,FF,FF,FF
,F8,00
82 DATA 00,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
,FF,FF
83 DATA FF,FF,FF,00,00,00,00,00,FF,FF,FF
,FF,FF
84 DATA FF,FF,FF,00,00,00,00,FF,FF,FF,FF
,FF,FF
85 DATA 00,03,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
,FF,FF
86 DATA FF,FF,FF,FF,F0,00,00,00,1F,FF,FF
,FF,FF
87 DATA FF,FF,FF,FF,C0,00,00,0F,FF,FF,FF
,FF,FF
88 DATA FF,C0,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
,FF,FF
89 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
,FF,FF
90 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
,FF,FF
91 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
92 REM**********SOLEIL*******************
93 DATA 00,3F,00,00,FF,C0,01,FF,E0,07,FF
,F8,07
94 DATA FF,F8,0F,FF,FC,1F,FF,FE,1F,FF,FE
,3F,FF
95 DATA FF,3F,FF,FF,3F,FF,FF,3F,FF,FF,3F
,FF,FF
96 DATA 3F,FF,FF,1F,FF,FE,1F,FF,FE,0F,FF
,FC,07
97 DATA FF,F8,07,FF,F8,01,FF,E0,00,FF,C0
,00,3F
```

Suite page 27

CYBORG

AMSTRAD

C'EST OÙ LE GARAGE LE PLUS PROCHE? JE CROIS QUE J'AI DU COULER UNE BIÈLE LÀ

QUI VA À LA MESSE PERD SA JEUNESSE

A la suite d'un crash malencontreux sur la planète des CYBORG, vous devez déjouer moult pièges afin d'obtenir les pièces cybernétiques nécessaires à la réparation de votre vaisseau. Franchement, vous n'êtes pas prêt de repartir...

Eric HERBIN

SUITE DU N°166

```
1110 SYMBOL 85,255,195,219,24,0,0,0,0
1120 SYMBOL 86,255,195,195,0,0,0,0,0
1130 SYMBOL 87,0,0,24,24,0,0,0,0
1140 SYMBOL 88,255,129,189,153,60,0,0,0
1150 SYMBOL 89,255,129,129,129,0,0,0,0
1160 SYMBOL 90,0,0,60,24,60,0,0,0
1170 SYMBOL 185,128,128,64,64,32,16,12,3
1180 SYMBOL 184,1,1,2,2,4,8,56,192
1190 SYMBOL 183,255,63,15,7,3,3,1,1
1200 SYMBOL 182,255,252,240,224,192,192,128,128
1210 SYMBOL 181,0,0,0,0,240,0,0,0
1220 SYMBOL 180,0,0,0,0,15,0,0,0
1230 SYMBOL 229,24,219,195,195,126,126,60,60
1240 SYMBOL 198,129,0,24,24,0,0,0,0
1250 SYMBOL 199,60,126,102,195,195,102,102,231
1260 SYMBOL 192,0,0,0,24,16,0,2,60
1270 SYMBOL 193,0,0,0,0,12,25,16,0
1280 SYMBOL 194,56,56,28,14,6,14,24,28
1290 SYMBOL 195,24,16,1,2,60,56,62,24
1300 SYMBOL 196,0,13,24,16,0,1,0,0
1310 SYMBOL 197,60,62,54,118,102,102,102,119
1320 SYMBOL 186,0,0,0,24,8,0,64,60
1330 SYMBOL 187,0,0,0,0,48,152,8,0
1340 SYMBOL 188,28,28,56,112,96,112,24,56
1350 SYMBOL 189,24,8,128,24,60,28,124,124
1360 SYMBOL 190,0,176,24,8,0,128,0,0
1370 SYMBOL 191,60,124,108,110,102,102,102,238
1380 SYMBOL 179,24,16,0,0,120,188,58,24
1390 SYMBOL 178,0,12,24,16,0,0,65,0
1400 SYMBOL 177,24,24,24,24,24,24,24,28
1410 SYMBOL 176,0,0,24,16,0,0,56,126
1420 SYMBOL 175,0,0,0,12,24,16,0,1
1430 SYMBOL 174,120,56,56,62,54,246,246,183
1440 SYMBOL 173,0,0,96,64,3,0,252,240
1450 SYMBOL 172,0,0,0,48,96,70,0,0
1460 SYMBOL 171,240,120,124,110,102,230,230,135
1470 SYMBOL 170,24,8,0,0,30,61,92,24
1480 SYMBOL 169,0,48,24,8,0,0,130
1490 SYMBOL 168,24,24,24,24,24,24,24,56
1500 SYMBOL 167,0,0,24,8,0,0,28,126
1510 SYMBOL 166,0,0,0,48,24,8,0,128
1520 SYMBOL 165,30,28,28,124,108,111,111,237
1530 SYMBOL 163,0,8,6,2,192,0,63,15
1540 SYMBOL 162,0,0,0,12,6,98,0,0
1550 SYMBOL 161,15,30,62,118,102,103,103,225
1560 SYMBOL 160,0,0,0,0,0,1,15,63
1570 SYMBOL 159,0,0,0,1,0,255,255,255
1580 SYMBOL 158,0,0,63,255,11,255,255,255
1590 SYMBOL 157,15,31,255,255,255,255,255,255
1600 SYMBOL 156,248,240,224,240,240,240,240,240
1610 SYMBOL 155,31,1,7,0,0,0,0,0
1620 SYMBOL 154,255,143,194,0,0,0,0,0
1630 SYMBOL 153,255,255,15,7,3,63,63,63
1640 SYMBOL 152,255,255,252,248,240,254,254,254
1650 SYMBOL 151,240,176,0,0,0,0,0,0
1660 SYMBOL 150,0,0,0,0,3,0,0,0
1670 SYMBOL 149,0,0,0,0,244,0,0,0
1680 SYMBOL 148,0,0,0,0,12,0,12,0
1690 SYMBOL 147,0,0,0,0,0,0,64,0
1700 SYMBOL 146,0,0,0,0,0,0,1,0
1710 SYMBOL 145,12,0,0,0,0,0,0,0
1720 SYMBOL 35,16,0,0,0,40,8,48,16
1730 SYMBOL 36,0,12,0,16,0,0,0,0
1740 SYMBOL 37,8,24,0,8,16,0,16,24
1750 SYMBOL 38,8,0,0,16,0,4,32,0
1760 SYMBOL 42,0,16,8,0,0,0,16,0
1770 SYMBOL 43,0,0,0,16,0,0,8,0
1780 SYMBOL 47,0,8,0,0,16,0,0,0
1790 SYMBOL 59,8,0,0,0,20,4,8,4
1800 SYMBOL 60,0,48,0,8,0,0,0,0
1810 SYMBOL 61,16,8,0,24,0,8,16,48
1820 GOSUB 3720
1830 GOSUB 1940:EVERY TIMES,0 GOSUB 3970
1840 EVERY 1100,1 GOSUB 7420
1850 LOCATE X+20,Y+20:PEN 1:PRINT CHR$(CRAC)
1860 LOCATE X+20,Y+21:PEN 1:PRINT CHR$(CRAC1)
1870 GOSUB 2410:LOCATE#1,X+20,Y+20:PEN#1,2:PRINT#1,CHR$(CRAC2)
1880 IF TEST(((X+20)*16)-14,400-(((Y+21)*16)+2))=0 THEN 2940
1890 IF INKEY(JO)=0 THEN GOSUB 2210:GOTO 1850 ELSE 1900
1900 IF INKEY(JO1)=0 THEN GOSUB 2420:GOTO 1850 ELSE 1910
1910 IF INKEY(JO2)=0 THEN GOSUB 2620:GOTO 1850 ELSE 1920
1920 IF INKEY(JO3)=0 THEN GOSUB 2810:GOTO 1850 ELSE 1930
1930 IF INKEY(JO4)=0 THEN GOSUB 3020:GOTO 1850 ELSE 1890
1940 IF T=11 THEN 7290
1950 DI:CLS#3:TAG#2:MOVE 80,52,1:PRINT#2,"    construction tableau    ";
1960 MOVE 32,24,1:PRINT#2,T;:PLOT 40,28:DRAW 40,6,1:PLOT 88,28,1:DRAW 88,6
1970 IF T=11 THEN 7290
1980 IF T=1 THEN INK 0,13:INK 2,16:INK 3,25:BORDER 10:GOSUB 3440:RESTORE 3650
1990 IF T=2 THEN INK 0,14:INK 2,26:INK 3,1:BORDER 2:GOSUB 4150:RESTORE 4360
2000 IF T=3 THEN INK 2,26:INK 0,17:BORDER 4:INK 3,5:GOSUB 4560:RESTORE 4770
2010 IF T=4 THEN INK 0,16:INK 3,6:BORDER 6:INK 2,26:GOSUB 4830:RESTORE 5040
2020 IF T=5 THEN INK 0,13:INK 2,16:INK 3,25:BORDER 10:GOSUB 5140:RESTORE 5350
2030 IF T=6 THEN INK 0,14:INK 2,26:INK 3,1:BORDER 2:GOSUB 5430:RESTORE 5640
2040 IF T=7 THEN INK 2,26:INK 0,17:BORDER 4:INK 3,5:GOSUB 6990:RESTORE 7200
2050 IF T=8 THEN INK 0,16:INK 3,6:BORDER 6:INK 2,26:GOSUB 6700:RESTORE 6910
2060 IF T=9 THEN INK 0,13:INK 2,16:INK 3,25:BORDER 10:GOSUB 5730:RESTORE 5940
2070 IF T=10 THEN INK 0,14:INK 2,26:INK 3,1:BORDER 2:GOSUB 6030:RESTORE 6240
2080 READ O:FOR A=1 TO O:READ M(A),N(A):LOCATE M(A),N(A):PEN 3:PRINT CHR$(71)
2090 NEXT:READ O:FOR A=1 TO O
2100 READ M(A),N(A):LOCATE M(A),N(A):PEN 3:PRINT CHR$(232)
2110 PRINT#1,CHR$(22);CHR$(1):LOCATE#1,M(A),N(A):PEN#1,1:PRINT#1,CHR$(241)
2120 LOCATE M(A),N(A)+1:PEN 3:PRINT CHR$(234)
2130 LOCATE M(A),N(A)+2:PEN 3:PRINT CHR$(234):NEXT:READ O
2140 FOR A=1 TO O:READ M(A),N(A):GOSUB 2410:LOCATE#1,M(A),N(A):PEN#1,2
2150 PRINT#1,CHR$(87):NEXT:READ M(A),N(A):LOCATE#1,M(A),N(A):PEN#1,3
2160 PRINT#1,CHR$(90):READ X,Y:READ XX,YY:READ CRAC,CRAC1:READ CRAC2:PIECE=0
2170 LOCATE XX+20,YY+21:PEN 1:PRINT CHR$(142)
2180 TAG#2:FOR A=80 TO 512 STEP 16:MOVE A,52,0:PRINT#2,CHR$(143);
2190 NEXT:FOR A=80 TO IO STEP 16:MOVE A,52,2:PRINT#2,CHR$(143);:NEXT
2200 GOSUB 3340:EI:RETURN
2210 IF TEST(((X+20)*16),400-(((Y+19)*16)+6))=1 OR X=20 THEN RETURN
2220 IF TEST(((X+20)*16)+6,400-(((Y+19)*16)+6))=3 THEN RETURN
2230 LOCATE X+20,Y+20:PEN 1:PRINT CHR$(206)
2240 LOCATE X+20,Y+21:PEN 1:PRINT CHR$(204)
2250 GOSUB 2410:LOCATE#1,X+20,Y+20:PEN#1,2:PRINT#1,CHR$(207)
2260 LOCATE X+20,Y+20:PEN 1:PRINT CHR$(210)
2270 LOCATE X+20,Y+21:PEN 1:PRINT CHR$(209)
2280 GOSUB 2410:LOCATE#1,X+20,Y+20:PEN#1,2:PRINT#1,CHR$(211)
2290 LOCATE X+20,Y+20:PEN 0:PRINT CHR$(143)
2300 LOCATE X+20,Y+21:PEN 0:PRINT CHR$(143)
2310 X=X+1
2320 LOCATE X+20,Y+20:PEN 1:PRINT CHR$(214)
2330 LOCATE X+20,Y+21:PEN 1:PRINT CHR$(212):SOUND 132,2,100,15,1
2340 GOSUB 2410:LOCATE#1,X+20,Y+20:PEN#1,2:PRINT#1,CHR$(215)
2350 LOCATE X+20,Y+20:PEN 1:PRINT CHR$(218)
2360 LOCATE X+20,Y+21:PEN 1:PRINT CHR$(216)
2370 GOSUB 2410:LOCATE#1,X+20,Y+20:PEN#1,2:PRINT#1,CHR$(219)
2380 IF X=XX AND Y=YY AND PIECE=1 THEN CLS#3:T=T+1:GOTO 1940
2390 IF TEST(((X+20)*16)-14,400-(((Y+21)*16)+2))=0 AND Y+20<20 THEN 2940
2400 CRAC=202:CRAC1=200:CRAC2=203:RETURN
2410 PRINT#1,CHR$(22);CHR$(1):RETURN
2420 IF TEST(((X+18)*16),400-(((Y+19)*16)+6))=1 OR X=-19 THEN RETURN
2430 IF TEST(((X+18)*16)+6,400-(((Y+19)*16)+6))=3 THEN RETURN
2440 LOCATE X+20,Y+20:PEN 1:PRINT CHR$(254)
2450 LOCATE X+20,Y+21:PEN 1:PRINT CHR$(201)
2460 GOSUB 2410:LOCATE#1,X+20,Y+20:PEN#1,2:PRINT#1,CHR$(255)
2470 LOCATE X+20,Y+20:PEN 1:PRINT CHR$(205)
2480 LOCATE X+20,Y+21:PEN 1:PRINT CHR$(253)
2490 GOSUB 2410:LOCATE#1,X+20,Y+20:PEN#1,2:PRINT#1,CHR$(252)
2500 LOCATE X+20,Y+20:PEN 0:PRINT CHR$(143)
2510 LOCATE X+20,Y+21:PEN 0:PRINT CHR$(143)
2520 X=X-1
2530 LOCATE X+20,Y+20:PEN 1:PRINT CHR$(205)
2540 LOCATE X+20,Y+21:PEN 1:PRINT CHR$(213):SOUND 132,2,100,15,1
2550 GOSUB 2410:LOCATE#1,X+20,Y+20:PEN#1,2:PRINT#1,CHR$(209)
2560 LOCATE X+20,Y+20:PEN 1:PRINT CHR$(217)
2570 LOCATE X+20,Y+21:PEN 1:PRINT CHR$(225)
2580 GOSUB 2410:LOCATE#1,X+20,Y+20:PEN#1,2:PRINT#1,CHR$(221)
2590 IF X=XX AND Y=YY AND PIECE=1 THEN CLS#3:T=T+1:GOTO 1940
2600 IF TEST(((X+20)*16)-14,400-(((Y+21)*16)+2))=0 AND Y+20<20 THEN 2940
2610 CRAC=248:CRAC1=250:CRAC2=249:RETURN
2620 IF TEST(((X+20)*16)-14,400-(((Y+18)*16)+2))=3 THEN 2690
2630 LOCATE X+20,Y+20:PEN 1:PRINT CHR$(229)
2640 LOCATE X+20,Y+21:PEN 1:PRINT CHR$(199)
2650 GOSUB 2410:LOCATE#1,X+20,Y+20:PEN#1,2:PRINT#1,CHR$(198)
2660 IF TEST(((X+20)*16)-8,400-(((Y+18)*16)+6))=3 THEN GOSUB 3840
2670 IF TEST(((X+20)*16)-8,400-(((Y+18)*16)+6))=2 THEN GOSUB 4110
2680 RETURN
2690 IF CRAC1=200 THEN BO=192:BO1=194:BO2=193:BO4=195:BO5=197:BO6=196 ELSE BO=186:BO1=188:BO2=187:BO4=189:BO5=191:BO6=190
2700 LOCATE X+20,Y+20:PEN 1:PRINT CHR$(BO)
2710 LOCATE X+20,Y+21:PEN 1:PRINT CHR$(BO1):SOUND 2,200,50,14,1,1,1
2720 GOSUB 2410:LOCATE#1,X+20,Y+20:PEN#1,2:PRINT#1,CHR$(BO2)
2730 FOR A=1 TO 3
2740 LOCATE X+20,Y+21:PEN 0:PRINT CHR$(143)
2750 Y=Y-1
2760 LOCATE X+20,Y+20:PEN 1:PRINT CHR$(BO4)
2770 LOCATE X+20,Y+21:PEN 1:PRINT CHR$(BO5)
2780 GOSUB 2410:LOCATE#1,X+20,Y+20:PEN#1,2:PRINT#1,CHR$(BO6)
2790 NEXT
2800 LOCATE X+20,Y+22:PEN 3:PRINT CHR$(71):RETURN
2810 IF TEST(((X+20)*16)-14,400-(((Y+21)*16)+2))=3 THEN 2820 ELSE RETURN
2820 IF CRAC1=200 THEN BO=192:BO1=194:BO2=193:BO4=195:BO5=197:BO6=196 ELSE BO=186:BO1=188:BO2=187:BO4=189:BO5=191:BO6=190
2830 LOCATE X+20,Y+20:PEN 1:PRINT CHR$(BO)
2840 LOCATE X+20,Y+21:PEN 1:PRINT CHR$(BO1):SOUND 2,200,50,14,1,1,1
2850 GOSUB 2410:LOCATE#1,X+20,Y+20:PEN#1,2:PRINT#1,CHR$(BO2)
2860 FOR A=1 TO 3
2870 LOCATE X+20,Y+20:PEN 0:PRINT CHR$(143)
2880 Y=Y+1
2890 LOCATE X+20,Y+20:PEN 1:PRINT CHR$(BO4)
2900 LOCATE X+20,Y+21:PEN 1:PRINT CHR$(BO5)
2910 GOSUB 2410:LOCATE#1,X+20,Y+20:PEN#1,2:PRINT#1,CHR$(BO6)
2920 NEXT
2930 LOCATE X+20,Y+19:PEN 3:PRINT CHR$(71):RETURN
2940 FOR A=1 TO 3
2950 LOCATE X+20,Y+20:PEN 0:PRINT CHR$(143)
2960 Y=Y+1
2970 LOCATE X+20,Y+20:PEN 1:PRINT CHR$(229)
2980 LOCATE X+20,Y+21:PEN 1:PRINT CHR$(199)
2990 GOSUB 2410:LOCATE#1,X+20,Y+20:PEN#1,2:PRINT#1,CHR$(198)
3000 NEXT
3010 IF TEST(((X+20)*16)-14,400-(((Y+21)*16)+2))=0 THEN 2940 ELSE 1850
3020 IF LASER=269 THEN RETURN
3030 IF CRAC1=200 AND (TEST(((X+20)*16),400-(((Y+19)*16)+6))=1 OR X=20) THEN RETURN
3040 IF CRAC1<>200 AND (TEST(((X+18)*16),400-(((Y+19)*16)+6))=1 OR X<-17) THEN RETURN
3050 IF CRAC1=200 THEN FE=179:FE1=177:FE2=178:FE3=176:FE4=174:FE5=175:FE6=173:FE7=171:FE8=172:LA=181:X5=1 ELSE FE=170:FE1=168:FE2=169:FE3=167:FE4=165:FE5=166:FE6=163:FE7=161:FE8=162:LA=180:X5=-1
3060 LOCATE X+20,Y+20:PEN 1:PRINT CHR$(FE)
3070 LOCATE X+20,Y+21:PEN 1:PRINT CHR$(FE1)
3080 GOSUB 2410:LOCATE#1,X+20,Y+20:PEN#1,2:PRINT#1,CHR$(FE2)
3090 LOCATE X+20,Y+20:PEN 1:PRINT CHR$(FE3)
3100 LOCATE X+20,Y+21:PEN 1:PRINT CHR$(FE4)
3110 GOSUB 2410:LOCATE#1,X+20,Y+20:PEN#1,2:PRINT#1,CHR$(FE5)
3120 LOCATE X+20,Y+20:PEN 1:PRINT CHR$(FE6)
3130 LOCATE X+20,Y+21:PEN 1:PRINT CHR$(FE7)
3140 GOSUB 2410:LOCATE#1,X+20,Y+20:PEN#1,2:PRINT#1,CHR$(FE8):GOSUB 7460
3150 SOUND 2,14,10,14,2,1,1:IF LA=181 THEN 3160 ELSE 3200
3160 GOSUB 2410:LOCATE#1,X+20+X5,Y+20:PEN#1,2:PRINT#1,CHR$(LA)
3170 IF TEST(((X+20+X5)*16)+8,400-(((Y+19)*16)+6))=1 THEN GOSUB 3330:X5=0:RETURN
3180 IF TEST(((X+19+X5)*16)+8,400-(((Y+19)*16)+6))=3 THEN GOSUB 3240:X5=0:RETURN
3190 LOCATE X+20+X5,Y+20:PEN 0:PRINT CHR$(143):X5=X5+1:IF X5+X+20=41 THEN X5=0:RETURN ELSE 3160
3200 GOSUB 2410:LOCATE#1,X+20+X5,Y+20:PEN#1,2:PRINT#1,CHR$(LA)
3210 IF TEST(((X+19+X5)*16)-8,400-(((Y+19)*16)+6))=1 THEN GOSUB 3350:X5=0:RETURN
3220 IF TEST(((X+20+X5)*16)-8,400-(((Y+19)*16)+6))=3 THEN GOSUB 3360:X5=0:RETURN
3230 LOCATE X+20+X5,Y+20:PEN 0:PRINT CHR$(143):X5=X5-1:IF X5+X+20=1 THEN X5=0:RETURN ELSE 3200
3240 LOCATE X+20+X5,Y+20:PEN 3:PRINT CHR$(235):FOR i=1 TO 25:NEXT:SOUND 2,250,8,14,1,2,1
3250 LOCATE X+20+X5,Y+20:PRINT CHR$(236):SOUND 2,500,9,14,1,2,1:FOR i=1 TO 25:NEXT
3260 LOCATE X+20+X5,Y+20:PRINT CHR$(237):SOUND 2,2000,10,15,1,1,1:FOR i=1 TO 25:NEXT
3270 GOSUB 2410:LOCATE#1,X+20+X5,Y+19:PEN#1,3:PRINT#1,CHR$(238)
3280 LOCATE X+20+X5,Y+20:PRINT CHR$(239)
3290 LOCATE X+20+X5,Y+21:PRINT CHR$(240):SOUND 2,4000,10,15,1,1,1:FOR i=1 TO 25:NEXT
3300 LOCATE X+20+X5,Y+19:PEN 1:PRINT CHR$(241)
3310 LOCATE X+20+X5,Y+20:PEN 0:PRINT CHR$(143)
3320 LOCATE X+20+X5,Y+21:PEN 0:PRINT CHR$(143):RETURN
3330 LOCATE X+20+X5,Y+20:PEN 0:PRINT CHR$(143):RETURN
```

A SUIVRE...

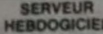
MANOIR II

COMMODORE 64

HEP, UN VERRE D'ÉLÉMENT VITAL
ON FERME
ASSASSIN
LE TEMPS AU TÉLÉPHONE, C'EST DE L'ARGENT AUX PTT.

Un château insensé détient les quatre éléments vitaux indispensables à la genèse du monde et à la survie de votre planète en péril. Quête périlleuse en perspective...

Nicolas TAVERNIER



SUITE DU N°166

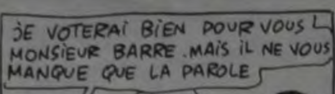
```
30022 DATA25,177,17,19,63,17,11,11
4,0,25,177,17,19,63,0,8,147,0
30023 DATA25,177,17,21,154,17,12,2
16,0,25,177,0,21,154,0,8,147,0
30024 DATA30,141,0,0,0,0,6,108,0,1
9,63,0,0,0,0,9,159,0
30025 DATA25,177,17,19,63,17,15,70
,0,25,177,17,19,63,0,9,159,0
30026 DATA25,177,0,17,37,17,14,107
,0,30,141,0,17,37,0,9,159,0
30027 DATA28,214,0,15,70,17,12,216
,0,25,177,0,15,70,0,9,159,0
30028 DATA38,126,0,0,0,0,6,16,0,28
,214,0,0,0,0,9,159,0
30029 DATA19,63,17,17,37,17,12,32,
0,19,63,17,17,37,0,9,159,0
30030 DATA19,63,17,15,70,17,12,216
,0,19,63,17,15,70,0,9,159,0
30031 DATA19,63,17,17,37,17,14,107
,0,19,63,0,17,37,0,9,159,0
30032 DATA38,126,0,0,0,0,7,163,0,3
4,75,0,0,0,0,11,114,0
30033 DATA30,141,17,22,227,17,19,6
3,0,30,141,17,22,227,0,11,114,0
30034 DATA30,141,0,20,100,17,17,37
,0,38,126,0,20,100,0,11,114,0
30035 DATA34,75,0,19,63,17,15,70,0
,30,141,0,19,63,0,11,114,0
30036 DATA45,198,0,0,0,0,7,53,0,34
,75,0,0,0,0,11,114,0
30037 DATA28,214,17,22,227,17,14,1
07,0,28,214,17,22,227,0,11,114,0
30038 DATA28,214,0,25,177,17,15,70
,0,34,75,0,25,177,0,11,114,0
30039 DATA30,141,0,22,227,17,14,10
7,0,28,214,0,22,227,0,11,114,0
30040 DATA40,200,0,0,0,0,6,108,0,3
0,141,0,0,0,0,10,60,0
30050 DATA25,177,17,20,100,17,15,7
0,0,25,177,17,20,100,0,10,60,0
30051 DATA25,177,0,22,227,17,14,10
7,0,30,141,0,22,227,0,10,60,0
30052 DATA28,214,0,20,100,0,12,216
,0,30,141,0,20,100,0,10,60,0
30053 DATA38,126,17,0,0,0,9,159,17
,38,126,0,19,63,0,9,159,17
30054 DATA28,214,17,0,0,0,9,159,17
,28,214,0,19,63,0,9,159,17
30055 DATA27,56,17,0,0,0,9,159,17,
27,56,0,19,63,0,9,159,17
30056 DATA28,214,17,0,0,0,9,159,17
,28,214,0,19,63,0,9,159,0
40000 PRINT"]■  -VOTRE BUT EST DE
TROUVER LES QUATRE "
40001 PRINT"   ELEMENTS DE LA VIE
(L'AIR,LE FEU,  "
40002 PRINT"   L'EAU,LA TERRE) POU
R SAUVER VOTRE  "
40003 PRINT"   PLANETE."
40004 PRINT"■  -ILS SE TROUVENT DA
NS UN CHATEAU DE"
40005 PRINT"   QUATRE NIVEAUX DE 1
00 PIECES CHACUN"
40006 PRINT"■  -UNE PIECE PEUT CON
TENIR UNE CHEMINEE"
40007 PRINT"■  -LES DEPLACEMENTS S
E FONT A L'AIDE"
40008 PRINT" DES TOUCHES DE CURSEU
R OU DES TOUCHES"
40009 PRINT" 'U' 'H' 'J' 'N'"
40010 PRINT"  -LES ACTION POSSIBLE
S SONT :"
40011 PRINT"        'A' ARRET DU JEU"
40012 PRINT"        'R' REGARDER DANS
 UNE CHEMINEE"
40013 PRINT"        'T' POUR UTILISER
 UN TALISMAN"
40014 PRINT"        'F' POUR FUIR"
40015 PRINT"        'M' POUR MONTER"
40016 PRINT"        'D' POUR DESCENDR
E"
40017 PRINT"■■          ''UN INSTA
NT S.V.P''"
50000 RETURN
```

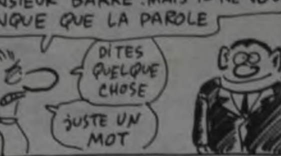
LISTING 2

```
0 REM************* MANOIR II *******
*****
1 REM*    (C) NICOLAS TAVERNIER  @
   *
2 REM*******************************
*****
3 REM* ECRIT DU 1/9/1984 AU 1/10/1
984 *
4 REM*******************************
*****
9 GOSUB60000:POKE650,128:DIMXO%(3)
:DIMYO%(3)
10 CLR:DIMA(9,9,3):POKE53280,11:PO
KE53281,12:POKE53282,7:POKE53283,9
:PRINT"■"
20 POKE53272,21:POKE53270,216:V=53
248:VV=54272:POKEV+21,0:POKEV+16,0
22 POKEV+23,0:POKEV+29,0
30 POKEVV+6,240:POKEVV+5,0:POKEVV+
13,240:POKEVV+12,0:POKEVV+20,240:P
OKEVV+19,0
40 POKE54296,15
50 FORN=0TO287STEP9:POKEVV+1,PEEK(
52000+N):POKEVV,PEEK(52000+N+1)
60 POKEVV+8,PEEK(52000+N+3):POKEVV
+7,PEEK(52000+N+4)
70 POKEVV+15,PEEK(52000+N+6):POKEV
V+14,PEEK(52000+N+7)
80 POKEVV+4,17:POKEVV+11,17:POKEVV
+18,17:FORTP=0TO170:NEXT
90 POKEVV+4,PEEK(52000+N+2):POKEVV
+11,PEEK(52000+N+5):POKEVV+18,PEEK
(52000+N+8)
91 NEXTN
92 POKE54274,25:POKE54275,200
93 POKE54274+7,25:POKE54275+7,200
94 POKE54274+14,25:POKE54275+14,20
0
100 FORN=288TO863STEP9:POKEVV+1,PE
EK(52000+N):POKEVV,PEEK(52000+N+1)
110 POKEVV+8,PEEK(52000+N+3):POKEV
V+7,PEEK(52000+N+4)
120 POKEVV+15,PEEK(52000+N+6):POKE
VV+14,PEEK(52000+N+7)
130 POKEVV+4,65:POKEVV+11,65:POKEV
V+18,65:FORTP=0TO170:NEXT
140 POKEVV+4,PEEK(52000+N+2)+48:PO
KEVV+11,PEEK(52000+N+5)+48
141 POKEVV+18,PEEK(52000+N+8)+48
145 NEXTN
150 GETA$:IFA$=""THEN100
160 PRINT"]■■VOULEZ VOUS REPPENDR
E UNE PARTIE (O/N)"
170 POKE198,0:WAIT198,1:GETA$:IFA$
="O"THEN63000
171 PRINT"■▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶UN INSTANT
 S.V.P"
175 POKE54287,255:POKE54290,128
180 E=0:GOSUB200:E=1:GOSUB200:E=2:
GOSUB200:E=3:GOSUB200:GOTO390
200 FORX=0TO9:FORY=0TO9
210 F=INT((PEEK(54299)/256)*6)
220 ONFGOSUB300,310,320,330,340
221 A(X,Y,E)=A(X,Y,E)OR(INT((PEEK(
54299)/256)*4))
230 NEXTY,X:GOTO350
300 A(X,Y,E)=8:RETURN
310 A(X,Y,E)=16:RETURN
320 A(X,Y,E)=32:RETURN
330 A(X,Y,E)=64:RETURN
340 A(X,Y,E)=128:RETURN
350 X=INT((PEEK(54299)/256)*10)
360 Y=INT((PEEK(54299)/256)*10)
370 IF(A(X,Y,E)AND248)<>0THEN350
380 A(X,Y,E)=A(X,Y,E)OR4:RETURN
390 PRINT"]■■VOUS AVEZ DROIT A 3 T
ALISMANS"
391 PRINT"■■1,2,3,4 OU 5"
400 PRINT"■■▶▶▶LE PREMIER ?";:GOS
UB500
410 PRINT"■■▶▶▶LE DEUXIEME ?";:GO
SUB500
420 PRINT"■■▶▶▶LE TROISIEME ?";:G
OSUB500:FORTP=0TO300:NEXT
430 GOTO570
500 POKE198,0:WAIT198,1:GETA$
510 IFA$="1"THENT1=1:PRINT"  1"
520 IFA$="2"THENT2=1:PRINT"  2"
530 IFA$="3"THENT3=1:PRINT"  3"
540 IFA$="4"THENT4=1:PRINT"  4"
550 IFA$="5"THENT5=1:PRINT"  5"
560 RETURN
570 PRINT"]":POKE53272,24:X=0:Y=0:
E=0:SYS49152:SYS50049:PV=950:NI=1
580 IFX=0THENSYS50765
590 IFX=9THENSYS51461
600 IFX<>0THENSYS50628
610 IFX<>9THENSYS51422
620 IFY=0THENSYS51173
630 IFY=9THENSYS51345
640 IFY<>0THENSYS51078
650 IFY<>9THENSYS51250
660 IF(X=0)AND(Y=0)THENSYS51482
670 IF(X=0)AND(Y<>0)AND(Y<>9)THENS
YS51509
680 IF(X=0)AND(Y=9)THENSYS51534
690 IF(X<>0)AND(X<>9)AND(Y=0)THENS
YS51561
700 IF(X<>0)AND(X<>9)AND(Y<>0)AND(
Y<>9)THENSYS51582
710 IF(X<>0)AND(X<>9)AND(Y=9)THENS
YS51603
720 IF(X=9)AND(Y=0)THENSYS51624
730 IF(X=9)AND(Y<>0)AND(Y<>9)THENS
YS51661:POKE1642,121:POKE1645,122
735 IF(X=9)AND(Y=9)THEN740
736 SYS51730:SYS51777:GOTO800
740 SYS51676:IFE=0THENSYS51703:SYS
51777
750 IF(E<>0)AND(E<>3)THENSYS51703:
SYS51755
760 IFE=3THENSYS51730:SYS51755
800 CH=A(X,Y,E)AND1:IFCH=1THENSYS5
0872:GOTO6000
810 IFCH=0THENSYS50994:GOTO3000
3000 V=53248:POKEV+21,0:IF(A(X,Y,E
)AND2)=2THENPV=PV+25
3009 PRINT"■▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶■■■■■■■■■■■
■■■■■■■■■■                       "
3010 PRINT"■▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶■■■■■■■■■■■
■■■■■■■■■■PV ";PV;"  ETAGE ";E
3020 A(X,Y,E)=A(X,Y,E)AND252:IFA(X
,Y,E)=0THEN10000
3021 IFA(X,Y,E)=8THENGOSUB20000
3022 IFA(X,Y,E)=16THENGOSUB20100
3023 IFA(X,Y,E)=32THENGOSUB20200
3024 IFA(X,Y,E)=64THENGOSUB20300
3025 IFA(X,Y,E)=128THENGOSUB20400
3026 IFA(X,Y,E)=4THENGOSUB20500:GO
TO10000
3030 PRINT"■▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶■■■■■■■■■■■
■■■■■■■■■■VOUS ETES ATTAQUE"
3040 PRINT"▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶VOTRE ACTION
 "
3041 POKE198,0:WAIT198,1:GETA$
3045 IFA$="T"THEN3500
3046 IFA$="F"THEN3600
3047 PRINT"]▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶ACTION IMPO
SSIBLE]":FORTP=0TO600:NEXT:GOTO304
0
3500 ONMOGOTO3550,3560,3570,3580,3
590
3550 IFT1=0THENPRINT"]▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶P
AS DE TALISMAN  ]":FORTP=0TO400:NE
XT:GOTO3040
3551 T1=0:A(X,Y,E)=0:POKEV+21,0:PR
INT"]▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶LE MONSTRE EST MOR
T"
3552 FORTP=0TO999:NEXT:GOTO10000
3560 IFT2=0THENPRINT"]▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶P
AS DE TALISMAN  ]":FORTP=0TO600:NE
XT:GOTO3040
3561 T2=0:A(X,Y,E)=0:POKEV+21,0:PR
INT"]▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶LE MONSTRE EST MOR
T"
3562 FORTP=0TO999:NEXT:GOTO10000
3570 IFT3=0THENPRINT"]▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶P
AS DE TALISMAN  ]":FORTP=0TO600:NE
XT:GOTO3040
3571 T3=0:A(X,Y,E)=0:POKEV+21,0:PR
INT"]▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶LE MONSTRE EST MOR
T"
3572 FORTP=0TO999:NEXT:GOTO10000
3580 IFT4=0THENPRINT"]▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶P
AS DE TALISMAN  ]":FORTP=0TO600:NE
XT:GOTO3040
3581 T4=0:A(X,Y,E)=0:POKEV+21,0:PR
INT"]▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶LE MONSTRE EST MOR
T"
3582 FORTP=0TO999:NEXT:GOTO10000
3590 IFT5=0THENPRINT"]▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶P
AS DE TALISMAN  ]":FORTP=0TO600:NE
XT:GOTO3040
3591 T5=0:A(X,Y,E)=0:POKEV+21,0:PR
INT"]▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶LE MONSTRE EST MOR
T"
3592 FORTP=0TO999:NEXT:GOTO10000
3600 PV=PV-(10*MO):POKEV+21,0:PRIN
T"]▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶VOUS PERDEZ       "
3610 FORTP=0TO600:NEXT
3620 IFPV<=0THEN40000
4000 GOTO10000
6000 V=53248:POKEV+21,0:IF(A(X,Y,E
)AND2)=2THENPV=PV+25
6009 PRINT"■▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶■■■■■■■■■■■
■■■■■■■■■■                       "
6010 PRINT"■▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶■■■■■■■■■■■
■■■■■■■■■■PV ";PV;"  ETAGE ";E
6011 PRINT"■▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶■■■■■■■■■■■
■■■■■■■■■■VOTRE ACTION        "
6012 V=53248:POKEV,216:POKEV+1,151
:POKE2040,32:POKEV+39,0
6020 A(X,Y,E)=A(X,Y,E)AND252
6050 POKEV+21,PEEK(V+21)OR1
6060 POKE198,0:WAIT198,1:GETA$
6065 IFA$="R"THEN6100
6070 A(X,Y,E)=A(X,Y,E)OR1:GOTO1002
0
6071 A(X,Y,E)=A(X,Y,E)OR1
6072 PRINT"■▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶■■■■■■■■■■■
■■■■■■■■■■VOTRE ACTION        "
6073 PRINT"■▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶■■■■■■■■■■■
■■■■■■■■■■                       "
6074 PRINT"■▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶■■■■■■■■■■■
■■■■■■■■■■PV ";PV;"  ETAGE ";E:GOT
O10000
6100 V=53248:POKEV+21,PEEK(V+21)AN
D2
6120 A(X,Y,E)=A(X,Y,E)AND252:IFA(X
,Y,E)=0THENA(X,Y,E)=A(X,Y,E)OR1:GO
TO10000
6121 IFA(X,Y,E)=8THENGOSUB20000
6122 IFA(X,Y,E)=16THENGOSUB20100
6123 IFA(X,Y,E)=32THENGOSUB20200
6124 IFA(X,Y,E)=64THENGOSUB20300
6125 IFA(X,Y,E)=128THENGOSUB20400
6126 IFA(X,Y,E)=4THENGOSUB20500:GO
TO6071
6130 PRINT"■▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶■■■■■■■■■■■
■■■■■■■■■■VOUS ETES ATTAQUE"
6140 PRINT"▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶VOTRE ACTION
 "
6141 POKE198,0:WAIT198,1:GETA$
6145 IFA$="T"THEN6500
6146 IFA$="F"THEN6600
6147 PRINT"]▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶ACTION IMPO
SSIBLE]":FORTP=0TO600:NEXT:GOTO614
0
6500 ONMOGOTO6550,6560,6570,6580,6
590
6550 IFT1=0THENPRINT"]▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶P
AS DE TALISMAN  ]":FORTP=0TO400:NE
XT:GOTO6140
6551 T1=0:A(X,Y,E)=0:POKEV+21,0:PR
INT"]▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶LE MONSTRE EST MOR
T"
6552 FORTP=0TO999:NEXT:GOTO6071
6560 IFT2=0THENPRINT"]▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶P
AS DE TALISMAN  ]":FORTP=0TO600:NE
XT:GOTO6140
6561 T2=0:A(X,Y,E)=0:POKEV+21,0:PR
INT"]▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶LE MONSTRE EST MOR
T"
6562 FORTP=0TO999:NEXT:GOTO6071
6570 IFT3=0THENPRINT"]▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶P
AS DE TALISMAN  ]":FORTP=0TO600:NE
XT:GOTO6140
6571 T3=0:A(X,Y,E)=0:POKEV+21,0:PR
INT"]▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶LE MONSTRE EST MOR
T"
6572 FORTP=0TO999:NEXT:GOTO6071
6580 IFT4=0THENPRINT"]▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶P
AS DE TALISMAN  ]":FORTP=0TO600:NE
XT:GOTO6140
6581 T4=0:A(X,Y,E)=0:POKEV+21,0:PR
INT"]▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶LE MONSTRE EST MOR
T"
6582 FORTP=0TO999:NEXT:GOTO6071
6590 IFT5=0THENPRINT"]▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶P
AS DE TALISMAN  ]":FORTP=0TO600:NE
XT:GOTO6140
6591 T5=0:A(X,Y,E)=0:POKEV+21,0:PR
INT"]▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶LE MONSTRE EST MOR
T"
6592 FORTP=0TO999:NEXT:GOTO6071
6600 PV=PV-(10*MO):POKEV+21,0:PRIN
T"]▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶VOUS PERDEZ      ]"
6610 FORTP=0TO600:NEXT
6620 IFPV<=0THEN40000
6630 A(X,Y,E)=A(X,Y,E)OR1:GOTO6071
10000 PRINT"■▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶■■■■■■■■■■
■■■■■■■■■■■■■                    "
10002 PRINT"▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶
 "
10003 PRINT"■▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶■■■■■■■■■■
■■■■■■■■■■■■■                    "
10010 PRINT"■▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶■■■■■■■■■■
■■■■■■■■■■■■■PV ";PV;"  ETAGE ";E
10011 PRINT"■▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶■■■■■■■■■■
■■■■■■■■■■■■■VOTRE ACTION"
10015 POKE198,0:WAIT198,1:GETA$
10020 IFA$="A"THEN63200
10021 IF(A$="]")OR(A$="U")THEN1100
0
10022 IF(A$="■")OR(A$="N")THEN1120
0
10023 IF(A$="■")OR(A$="J")THEN1140
0
10024 IF(A$="■")OR(A$="H")THEN1160
0
10025 IFA$="M"THEN11800
10026 IFA$="D"THEN12000
10027 IFA$="R"THEN6100
10028 GOTO10000
10030 IFTR=4THEN40090
10031 IFPV<=0THEN40000
10032 P=INT(RND(1)*30):IFP=1THENT1
=1:PRINT"▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶TALISMAN 1
 "
10033 IFP=2THENT2=1:PRINT"▶▶▶▶▶▶▶▶
▶▶▶TALISMAN 2         "
10034 IFP=3THENT3=1:PRINT"▶▶▶▶▶▶▶▶
▶▶▶TALISMAN 3         "
10035 IFP=4THENT4=1:PRINT"▶▶▶▶▶▶▶▶
▶▶▶TALISMAN 4         "
10036 IFP=5THENT5=1:PRINT"▶▶▶▶▶▶▶▶
▶▶▶TALISMAN 5         "
10040 FORTP=0TO800:NEXT:PRINT"]▶▶▶
▶▶▶▶▶▶▶▶                 ":GOTO580
11000 IFX=0THENPRINT"▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶A
CTION IMPOSSIBLE":FORTP=0TO400:NEX
T:GOTO10000
11010 X=X-1:GOTO10030
11200 IFX=9THENPRINT"▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶A
CTION IMPOSSIBLE":FORTP=0TO400:NEX
T:GOTO10000
11210 X=X+1:GOTO10030
11400 IFY=9THENPRINT"▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶A
CTION IMPOSSIBLE":FORTP=0TO400:NEX
T:GOTO10000
11410 Y=Y+1:GOTO10030
11600 IFY=0THENPRINT"▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶A
CTION IMPOSSIBLE":FORTP=0TO400:NEX
T:GOTO10000
11610 Y=Y-1:GOTO10030
11800 IF(X=9)AND(Y=9)THEN11850
11810 PRINT"▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶ACTION IMP
OSSIBLE":FORTP=0TO400:NEXT:GOTO100
00
11850 IFE=3THEN11810
11860 E=E+1:GOTO10030
12000 IF(X=9)AND(Y=9)THEN12050
12010 PRINT"▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶ACTION IMP
OSSIBLE":FORTP=0TO400:NEXT:GOTO100
00
12050 IFE=0THEN11810
12060 E=E-1:GOTO10030
20000 V=53248:POKEV+21,2:POKE2041,
37:POKEV+2,216:POKEV+3,151:POKEV+2
8,2
20001 POKEV+37,1:POKEV+38,0:POKEV+
40,9
20010 MO=1:RETURN
```

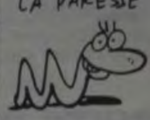
A SUIVRE...

DIGVOIX









Il ne lui manquait plus que la parole à celui-là ! Eh bien voilà de quoi faire chanter ou causer la bête...

Frédéric HARTARD

SUITE DU N°166

1570	FC	04	74	24	24	24	24	04	208
1578	FC	80	80	80	9C	90	9C	84	4C8
1580	FC	00	00	00	54	54	54	54	24C
1588	FC	00	00	00	DC	54	DC	10	318
1590	FC	00	00	00	74	50	70	60	290
1598	FC	00	00	00	D4	9C	94	94	394
15A0	FC	00	00	00	70	40	60	40	24C
15A8	FC	04	04	04	04	04	04	04	118
15B0	9C	80	80	80	80	80	80	80	41C
15B8	74	00	00	00	00	00	00	00	074
15C0	10	00	00	00	14	14	14	1C	068
15C8	54	00	00	00	38	28	28	28	104
15D0	D4	00	00	00	00	00	00	00	0D4
15D8	74	00	00	00	00	00	00	00	074
15E0	54	04	04	04	04	04	04	04	070
15E8	80	80	80	80	80	80	80	FC	47C
15F0	00	0C	08	0C	08	08	00	FC	12C
15F8	00	B8	10	10	10	38	00	FC	21C
1600	00	E8	88	9C	88	E8	00	FC	468
1608	00	B8	90	90	90	B8	00	FC	41C
1610	00	EC	88	CC	88	E8	00	FC	4AC
1618	04	84	84	84	84	84	04	FC	398
1620	FC	80	B8	90	90	90	B8	80	51C
1628	FC	80	80	80	80	80	80	80	47C
1630	FC	00	60	50	50	50	60	00	2AC
1638	FC	00	E4	84	C4	84	E4	00	490
1640	FC	00	0C	08	0C	08	C8	00	1EC
1648	FC	00	9C	88	88	88	9C	00	3CC
1650	FC	04	04	04	04	04	04	04	118
1658	FC	80	80	80	80	80	80	80	47C
1660	FC	00	00	00	1C	20	40	FC	274
1668	FC	00	00	00	FC	00	00	FC	2F4
1670	FC	00	00	00	FC	00	00	FC	2F4
1678	FC	00	00	00	FC	00	00	FC	2F4
1680	FC	00	00	00	FC	00	00	FC	2F4
1688	FC	04	04	04	E4	64	A4	24	318
1690	80	80	80	80	80	80	80	80	400
1698	80	B8	90	90	90	B8	80	FC	51C
16A0	00	00	00	7C	00	00	00	FC	178
16A8	00	84	C0	E4	C4	84	00	FC	46C
16B0	00	DC	50	DC	04	DC	00	FC	3E4
16B8	04	74	44	74	14	74	04	FC	2B8
16C0	24	24	24	24	24	44	84	04	180
16C8	80	80	80	80	80	80	80	FC	47C
16D0	00	00	00	00	00	00	00	FC	0FC
16D8	00	00	00	00	00	00	00	FC	0FC
16E0	00	00	00	00	00	00	00	FC	0FC
16E8	00	00	00	00	00	00	00	FC	0FC
16F0	00	00	00	00	00	00	00	FC	0FC
16F8	04	04	04	04	04	04	04	FC	118
1700	FC	80	B8	88	B8	A0	B8	80	54C
1708	FC	80	80	80	80	80	80	80	47C
1710	FC	00	1C	14	1C	10	10	00	168
1718	FC	00	20	20	20	20	38	00	1B4
1720	FC	00	70	50	70	50	50	00	2CC
1728	FC	00	A0	A0	E0	40	40	00	39C
1730	FC	04	04	04	04	04	04	04	118
1738	FC	80	90	98	8C	84	80	80	4B4
1740	FC	00	00	00	00	80	C8	6C	2B0
1748	FC	00	00	00	00	00	00	00	0FC
1750	FC	00	00	3C	20	24	28	28	1CC
1758	FC	00	00	FC	00	FC	00	00	2F4
1760	FC	00	00	FC	00	FC	00	00	2F4
1768	FC	04	04	E4	24	24	A4	A4	378
1770	80	80	9C	9C	80	80	80	80	438
1778	28	08	E8	E8	08	28	6C	C8	364
1780	80	7C	00	00	7C	80	00	00	1F8
1788	28	28	A8	A8	28	28	24	20	234
1790	AC	E8	AC	A4	AC	00	FC	00	48C
1798	50	50	20	50	50	00	FC	00	25C
17A0	A4	A4	A4	A4	A4	A4	24	24	420
17A8	84	8C	98	80	80	80	80	FC	4A4
17B0	80	00	00	00	00	00	00	FC	17C
17B8	00	00	00	00	00	00	00	FC	0FC
17C0	3C	28	28	28	3C	00	00	FC	1EC
17C8	FC	08	A8	08	FC	00	00	FC	3AC
17D0	FC	00	04	00	FC	00	00	FC	2F8
17D8	E4	24	A4	24	E4	04	04	FC	3B8
17E0	FC	80	B8	88	98	88	B8	80	514
17E8	FC	80	88	88	88	84	84	80	49C
17F0	FC	00	9C	94	94	14	1C	00	2F0
17F8	FC	00	38	10	10	10	38	00	19C
1800	FC	00	50	50	20	50	50	00	25C
1808	FC	00	38	10	10	10	38	00	19C
1810	FC	04	04	04	04	04	04	04	118
1818	FC	80	80	80	80	80	80	80	47C
1820	FC	00	EC	A8	A8	A8	AC	00	4BC
1828	FC	00	B8	A8	B8	B0	A8	00	46C
1830	FC	00	AC	E8	AC	A8	A8	00	48C
1838	FC	00	A0	A0	A0	A0	B8	00	434
1840	FC	00	E0	90	C0	80	E0	00	47C
1848	FC	04	04	04	04	04	04	04	118
1850	FC	84	8C	B8	AC	B0	90	90	540
1858	FC	FC	00	FC	00	00	48	00	33C
1860	FC	C0	60	30	D0	30	20	2C	398
1868	FC	00	1C	10	30	24	E4	84	2E4
1870	FC	00	FC	00	00	C8	48	4C	354
1878	FC	00	FC	00	00	90	90	10	328
1880	FC	04	84	44	44	44	44	44	2D8
1888	90	90	90	8C	80	80	80	FC	4B8
1890	38	84	78	00	FC	00	00	FC	324
1898	28	FC	20	C0	00	00	00	FC	300
18A0	04	C4	70	1C	04	00	00	FC	254
18A8	40	C0	00	00	90	FC	00	FC	388
18B0	80	90	00	00	00	FC	00	FC	308
18B8	44	44	44	44	C4	84	04	FC	358
18C0	FC	80	A0	A0	A8	BC	88	80	528

18C8	FC	40	44	44	44	40	40	40	2C8
18D0	FC	00	5C	54	54	94	9C	00	330
18D8	FC	00	74	24	20	24	74	00	24C
18E0	FC	00	40	40	80	40	40	00	27C
18E8	FC	00	E0	20	E0	80	E0	00	43C
18F0	FC	04	04	04	04	04	04	04	118
18F8	FC	80	80	80	80	80	80	80	47C
1900	FC	00	00	74	44	44	44	74	2B0
1908	FC	00	00	5C	54	DC	54	54	330
1910	FC	00	00	74	54	54	54	54	2C0
1918	FC	00	00	DC	10	58	50	DC	36C
1920	FC	00	00	70	40	60	40	70	2BC
1928	FC	04	04	04	04	04	04	04	118
1930	80	80	FC	80	84	98	A0	A8	4E0
1938	00	00	FC	00	F8	04	00	04	1FC
1940	00	00	FC	00	00	80	4C	38	200
1948	00	00	FC	1C	10	70	C0	0C	264
1950	00	00	FC	FC	00	00	28	00	220
1958	00	00	FC	FC	00	00	40	DC	314
1960	04	04	FC	C4	44	44	44	44	2D8
1968	A0	A0	A0	A0	98	84	80	FC	518
1970	60	00	7C	90	04	F8	80	FC	364
1978	30	30	FC	44	80	00	00	FC	31C
1980	08	38	00	80	FC	00	00	FC	2B8
1988	A0	E0	00	00	FC	00	00	FC	378
1990	84	C8	10	00	FC	00	00	FC	354
1998	44	44	44	44	C4	04	04	FC	2D8
19A0	FC	80	B8	90	90	90	B8	80	51C
19A8	FC	80	80	80	80	80	80	80	47C
19B0	FC	00	14	14	1C	14	14	00	168
19B8	FC	00	38	20	30	20	38	00	1DC
19C0	FC	00	50	50	20	50	50	00	25C
19C8	FC	00	E0	A0	E0	A0	A0	00	49C
19D0	FC	04	04	04	04	04	04	04	118
19D8	FC	80	80	80	80	80	80	80	47C
19E0	FC	00	00	00	00	00	00	00	0FC
19E8	FC	00	00	3C	20	24	2C	24	1CC
19F0	FC	00	00	9C	68	08	88	08	298
19F8	FC	00	00	FC	04	74	54	54	318
1A00	FC	00	00	98	68	08	08	08	214
1A08	FC	04	04	04	04	04	04	04	118
1A10	80	80	80	80	80	80	80	80	400
1A18	00	00	00	00	00	00	00	00	000
1A20	24	20	20	20	20	20	20	20	104
1A28	08	08	08	08	08	0C	00	00	034
1A30	54	54	54	74	04	FC	00	00	270
1A38	08	08	08	08	08	08	08	08	040
1A40	04	04	04	04	04	04	04	04	020
1A48	80	80	80	80	80	80	80	FC	47C
1A50	00	00	00	00	00	00	00	FC	0FC
1A58	20	2C	2C	20	3C	00	00	FC	1D0
1A60	00	00	00	00	FC	00	00	FC	1F8
1A68	00	00	00	00	FC	00	00	FC	1F8
1A70	08	08	08	08	F8	00	00	FC	214
1A78	04	04	04	04	04	04	04	FC	118
1A80	FC	80	B8	88	B8	A0	B8	80	54C
1A88	FC	80	80	80	80	80	80	80	47C
1A90	FC	00	70	50	70	50	50	00	2CC
1A98	FC	00	E4	84	E4	24	E4	00	450
1AA0	FC	00	CC	04	04	04	CC	00	2A0
1AA8	FC	00	9C	08	08	08	9C	00	24C
1AB0	FC	04	04	04	04	04	04	04	118
1AB8	FC	80	80	80	80	80	80	80	47C
1AC0	FC	00	00	00	00	00	00	00	0FC
1AC8	FC	00	00	3C	20	24	2C	24	1CC
1AD0	FC	00	00	9C	68	08	88	08	298
1AD8	FC	00	00	FC	04	74	54	54	318
1AE0	FC	00	00	98	68	08	08	08	214
1AE8	FC	04	04	04	04	04	04	04	118
1AF0	80	80	80	80	80	80	80	80	400
1AF8	00	00	00	00	00	00	00	00	000
1B00	24	20	20	20	20	20	20	20	104
1B08	08	08	08	08	08	0C	00	00	034
1B10	54	54	54	74	04	FC	00	00	270
1B18	08	08	08	08	08	08	08	08	040
1B20	04	04	04	04	04	04	04	04	020
1B28	80	80	80	80	80	80	80	FC	47C
1B30	00	00	00	00	00	00	00	FC	0FC
1B38	20	2C	2C	20	3C	00	00	FC	1D0
1B40	00	00	00	00	FC	00	00	FC	1F8
1B48	00	00	00	00	FC	00	00	FC	1F8
1B50	08	08	08	08	F8	00	00	FC	214
1B58	04	04	04	04	04	04	04	FC	118
1B60	FC	80	B8	88	98	88	B8	80	514
1B68	FC	80	80	80	80	80	80	80	47C
1B70	FC	00	14	14	1C	14	14	00	168
1B78	FC	00	38	20	30	20	38	00	1DC
1B80	FC	00	50	50	20	50	50	00	25C
1B88	FC	00	E0	A0	E0	A0	A0	00	49C
1B90	FC	04	04	04	04	04	04	04	118
1B98	FC	80	80	8C	88	88	88	88	4A8
1BA0	FC	00	00	FC	00	80	80	1C	314
1BA8	FC	00	00	FC	00	00	00	FC	2F4
1BB0	FC	00	00	FC	00	00	00	FC	2F4
1BB8	FC	00	00	FC	00	00	00	FC	2F4
1BC0	FC	00	00	FC	00	00	00	E0	2D8
1BC8	FC	04	04	C4	44	44	44	44	2D8
1BD0	88	88	88	88	88	88	88	88	440
1BD8	20	24	28	28	24	20	1C	00	0F4
1BE0	00	C0	20	20	C0	00	FC	00	2BC
1BE8	00	00	00	00	00	00	FC	00	0FC
1BF0	00	0C	10	10	0C	00	FC	00	134
1BF8	10	90	50	50	90	10	E0	00	2C0
1C00	44	44	44	44	44	44	44	44	220
1C08	88	88	88	8C	80	80	80	FC	4A0
1C10	00	04	08	FC	00	00	00	FC	204
1C18	FC	0C	60	FC	00	00	00	FC	360
1C20	FC	00	00	FC	00	00	00	FC	2F4
1C28	FC	C0	18	FC	00	00	00	FC	3CC
1C30	00	80	40	FC	00	00	00	FC	2B8

1C38	44	44	44	C4	04	04	04	FC	298
1C40	FC	80	A0	A0	A8	BC	88	80	528
1C48	FC	40	40	40	40	40	40	40	2BC
1C50	FC	00	70	50	70	50	50	00	2CC
1C58	FC	00	E4	84	E4	24	E4	00	450
1C60	FC	00	CC	04	04	04	CC	00	2A0
1C68	FC	00	9C	08	08	08	9C	00	24C
1C70	FC	04	04	04	04	04	04	04	118
1C78	FC	80	80	8C	88	88	88	88	4A8
1C80	FC	00	00	FC	00	80	80	1C	314
1C88	FC	00	00	FC	00	00	00	FC	2F4
1C90	FC	00	00	FC	00	00	00	FC	2F4
1C98	FC	00	00	FC	00	00	00	FC	2F4
1CA0	FC	00	00	FC	00	00	00	E0	2D8
1CA8	FC	04	04	C4	44	44	44	44	2D8
1CB0	88	88	88	88	88	88	88	88	440
1CB8	20	24	28	28	24	20	1C	00	0F4
1CC0	00	C0	20	20	C0	00	FC	00	2BC
1CC8	00	00	00	00	00	00	FC	00	0FC
1CD0	00	0C	10	10	0C	00	FC	00	134
1CD8	10	90	50	50	90	10	E0	00	2C0
1CE0	44	44	44	44	44	44	44	44	220
1CE8	88	88	88	8C	80	80	80	FC	4A0
1CF0	00	04	08	FC	00	00	00	FC	204
1CF8	FC	0C	60	FC	00	00	00	FC	360
1D00	FC	00	00	FC	00	00	00	FC	2F4
1D08	FC	C0	18	FC	00	00	00	FC	3CC
1D10	00	80	40	FC	00	00	00	FC	2B8
1D18	44	44	44	C4	04	04	04	FC	298
1D20	FC	80	B8	90	90	90	B8	80	51C
1D28	FC	80	94	94	94	88	88	80	4C8
1D30	FC	00	74	50	50	50	74	00	2D4
1D38	FC	00	D4	94	B8	94	D4	00	454
1D40	FC	00	1C	10	1C	04	1C	00	164
1D48	FC	00	54	54	54	54	74	00	2C0
1D50	FC	04	C4	44	C4	C4	54	04	3E8
1D58	FC	80	80	90	B8	90	80	80	4D4
1D60	FC	00	54	74	54	54	54	00	2C0
1D68	FC	00	DC	54	54	54	D4	00	3A8
1D70	FC	00	74	20	20	20	70	00	240
1D78	FC	00	DC	90	98	90	9C	00	42C
1D80	FC	00	54	54	54	54	74	00	2C0
1D88	FC	04	C4	44	C4	84	44	04	398
1D90	80	80	90	B8	90	80	80	80	458
1D98	00	74	54	74	54	54	00	00	1E4
1DA0	00	5C	D4	5C	50	50	00	00	22C
1DA8	00	44	40	40	40	74	00	00	178
1DB0	00	C0	80	80	80	C0	00	00	300
1DB8	00	00	00	00	00	00	00	00	000
1DC0	04	04	04	04	04	04	04	04	020
1DC8	80	90	B8	90	80	80	80	FC	4D4
1DD0	44	44	44	44	74	00	00	FC	280
1DD8	DC	10	9C	04	DC	00	00	FC	364
1DE0	04	04	04	04	04	00	00	FC	110
1DE8	9C	50	58	50	9C	00	00	FC	32C
1DF0	54	54	50	54	74	00	00	FC	2BC
1DF8	44	44	84	44	44	04	04	FC	298
1E00	FC	80	B8	88	B8	A0	B8	80	54C
1E08	FC	40	40	40	40	40	40	40	2BC
1E10	FC	00	00	00	04	04	04	04	10C
1E18	FC	00	00	00	FC	00	00	2C	224
1E20	FC	00	00	00	FC	00	00	78	270
1E28	FC	00	00	00	C0	40	40	40	27C
1E30	FC	04	04	04	04	04	04	04	118
1E38	FC	80	B8	A8	B8	A0	80	B8	56C
1E40	C0	40	40	40	40	40	40	40	280
1E48	04	04	04	04	04	04	04	04	020
1E50	00	00	38	00	00	34	00	00	06C
1E58	00	00	D8	00	00	58	00	00	130
1E60	40	40	40	40	40	40	40	40	200
1E68	04	04	04	04	04	04	04	04	020
1E70	A8	B8	B4	80	B8	90	B8	80	514
1E78	40	40	40	40	40	40	44	4C	210
1E80	04	04	04	7C	40	40	C0	C0	288
1E88	0C	00	00	FC	00	00	00	00	108
1E90	80	10	00	FC	00	00	00	04	190
1E98	40	40	40	FC	04	04	04	F4	2BC
1EA0	04	04	04	04	04	04	C4	E4	1C0
1EA8	B8	A8	80	B8	90	90	80	FC	534
1EB0	4C	44	40	40	40	40	40	FC	2CC
1EB8	C0	C0	54	40	7C	00	00	FC	38C
1EC0	00	00	50	00	FC	00	00	FC	248
1EC8	04	04	04	00	FC	00	00	FC	204
1ED0	14	54	F4	04	FC	00	00	FC	358
1ED8	E4	C4	04	04	04	04	04	FC	2B8
1EE0	00	00	00	00	00	00	00	00	000
1EE8	20	20	20	20	20	20	20	20	100
1EF0	20	20	20	20	20	4D	45	4E	180
1EF8	55	20	47	45	4E	45	52	41	227
1F00	4C	20	20	20	20	20	20	20	12C
1F08	20	20	20	20	20	20	20	20	100
1F10	20	20	20	20	20	20	20	20	100
1F18	20	20	20	20	20	20	20	20	100
1F20	20	20	20	20	20	20	20	20	100
1F28	20	20	20	20	20	20	20	20	100
1F30	20	20	20	20	20	20	20	20	100
1F38	20	20	20	20	20	20	20	20	100
1F40	20	20	20	20	20	20	20	20	100
1F48	20	20	20	20	20	20	20	20	100
1F50	20	20	20	20	20	20	20	20	100
1F58	20	20	20	20	20	20	20	20	100
1F60	20	20	20	20	20	20	20	20	100
1F68	20	20	20	20	20	20	20	20	100
1F70	20	20	20	20	20	20	20	20	100
1F78	20	20	20	20	20	20	20	20	100
1F80	20	20	20	20	20	20	20	20	100
1F88	82	83	84	85	86	87	88	20	3C3
1F90	20	20	20	20	20	20	20	20	100
1F98	20	20	20	20	20	20	20	20	100
1FA0	20	20	20	20	20	20	20	20	100

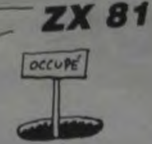
1FA8	20	20	20	20	20	20	20	20	100
1FB0	89	8A	8B	8C	8D	8E	8F	20	3F4
1FB8	20	20	20	20	4D	4F	44	45	1A5
1FC0	20	45	4E	52	45	47	49	53	22D
1FC8	54	52	45	4D	45	4E	54	20	23F
1FD0	20	20	20	20	20	20	20	20	100
1FD8	90	91	92	93	94	95	96	20	425
1FE0	20	20	20	20	20	20	20	20	100
1FE8	20	20	20	20	20	20	20	20	100
1FF0	20	20	20	20	20	20	20	20	100
1FF8	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2000	97	98	99	9A	9B	9C	9D	20	456
2008	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2010	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2018	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2020	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2028	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2030	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2038	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2040	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2048	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2050	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2058	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2060	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2068	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2070	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2078	9E	9F	A0	A1	A2	A3	A4	20	487
2080	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2088	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2090	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2098	20	20	20	20	20	20	20	20	100
20A0	A5	A6	A7	A8	A9	AA	AB	20	4B8
20A8	20	20	20	20	4D	4F	44	45	1A5
20B0	20	45	43	4F	55	54	45	20	205
20B8	20	20	20	20	20	20	20	20	100
20C0	20	20	20	20	20	20	20	20	100
20C8	AC	AD	AE	AF	B0	B1	B2	20	4E9
20D0	20	20	20	20	20	20	20	20	100
20D8	20	20	20	20	20	20	20	20	100
20E0	20	20	20	20	20	20	20	20	100
20E8	20	20	20	20	20	20	20	20	100
20F0	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	20	51A
20F8	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2100	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2108	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2110	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2118	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2120	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2128	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2130	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2138	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2140	BA	BB	BC	BD	BE	BF	C0	20	54B
2148	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2150	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2158	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2160	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2168	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	20	57C
2170	20	20	20	20	4D	4F	44	45	1A5
2178	20	53	41	55	56	45	47	41	22C
2180	52	44	45	20	20	20	20	20	17B
2188	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2190	C8	C9	CA	CB	CC	CD	CE	20	5AD
2198	20	20	20	20	20	20	20	20	100
21A0	20	20	20	20	20	20	20	20	100
21A8	20	20	20	20	20	20	20	20	100
21B0	20	20	20	20	20	20	20	20	100
21B8	CF	D0	D1	D2	D3	D4	D5	20	5DE
21C0	20	20	20	20	20	20	20	20	100
21C8	20	20	20	20	20	20	20	20	100
21D0	20	20	20	20	20	20	20	20	100
21D8	20	20	20	20	20	20	20	20	100
21E0	20	20	20	20	20	20	20	20	100
21E8	20	20	20	20	20	20	20	20	100
21F0	20	20	20	20	20	20	20	20	100
21F8	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2200	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2208	D6	D7	D8	D9	DA	DB	DC	20	60F
2210	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2218	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2220	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2228	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2230	DD	DE	DF	E0	E1	E2	E3	20	640
2238	20	20	20	20	4D	4F	44	45	1A5
2240	20	4F	50	54	49	4F	4E	53	24C
2248	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2250	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2258	E4	E5	E6	E7	E8	E9	EA	20	671
2260	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2268	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2270	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2278	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2280	EB	EC	ED	EE	EF	F0	F1	20	6A2
2288	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2290	20	20	20	20	20	20	20	20	100
2298	20	20	20	20	20	20	20	20	100
22A0	20	20	20	20	20	20	20	20	100
22A8	20	20	20	20	20	20	20	20	100
22B0	20	20	20	4D	4F	44	45	20	1A5
22B8	45	4E	52	45	47	49	53	54	261
22C0	52	45	4D	45	4E	54	20	20	20B
22C8	20	20	20	20	20	20	20	20	100
22D0	20	20	20	20	20	20	20	20	100
22D8	20	20	20	20	20	20	20	20	100
22E0	20	20	20	20	20	20	20	20	100
22E8	20	20	20	20	20	20	20	20	100
22F0	20	20	20	20	20	20	20	20	100

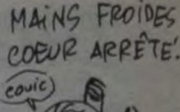
A SUIVRE...

TEE-TIME

ZX 81









Sur un bon vieux ZX, quelle classe de s'offrir un vrai parcours de golf avec plein de trous, d'obstacles et tout ça...

Eric LECHAUDEL

SUITE DU N°166

```
2010 PRINT AT 6,1;"TEE EST LE NO
M DE L""OBJET QU""";TAB 1;"ON ME
T SOUS UNE BALLE DE GOLF";TAB 1;
"POUR LA FRAPPER."
2020 PRINT AT 10,1;"CE PROGRAMME
 VOUS FERA ";TAB 1;"DECOUVRIR UN
 PARCOURS DE GOLF";TAB 1;"9 TROU
S(C""EST NETTEMENT";TAB 1;"SUFFI
SANT) QUI SONT DES PAR 3,";TAB 1
;"4 OU 5.LES OBSTACLES SONT LA "
;TAB 1;"EAU,BUNKERS(SABLE),ROUGH
";TAB 1;"(HERBE HAUTE)";
2030 PRINT ",LES 2 DERNIERS";TAB
 1;"DEMANDENT UNE DEPENSE DE FOR
CE";TAB 1;"IMPORTANTE ET DONNENT
 UNE";TAB 1;"TRAJECTOIRE UN PEU
ALEATOIRE."
2040 GOSUB 9000
2045 LET O=USR 16781
2050 PRINT AT 2,1;"VOTRE SCORE E
ST INDIQUE PAR";TAB 1;"RAPPORT A
U PAR ..."
2060 PRINT AT 5,1;"VOUS TIREZ JU
SQU""A ARRIVER";TAB 1;"SUR LE GR
EEN (   ) OU A METTRE";TAB 1;"VO
TRE BALLE DANS LE TROU (   )"
2070 PRINT AT 9,1;"SUR LE GREEN,
VOUS PUTTEZ ";TAB 1;"(FAIRE ROUL
ER LA BALLE).. ";TAB 1;"ATTENTION
,LA TRAJECTOIRE EST";TAB 1;"CIRC
ULAIRE (SUIVEZ LA DEMO ";TAB 1;"
AVANT LE PUTT)"
2080 PRINT TAB 1;"VOUS POUVEZ PU
TTER POUR EAGLE";TAB 1;"(-2 P/R
PAR),BIRDIE(-1),LE PAR";TAB 1;"B
OGEY(+1),DOUBLE BOGEY(+2)"
2090 PRINT TAB 1;"ON INDIQUE LES
 ANGLES EN DEG."
2100 LET O=USR 16744
2110 GOSUB 9000
2120 LET K=12
2130 GOSUB 9900
2140 PRINT AT 1,2;"LES ANGLES";T
AB 3;"SUIVENT";TAB 1;"CETTE REGL
E ";TAB 6;"090";TAB 7;" ";TAB 7;
" ";TAB 2;"180--+--000";TAB 7;"
";TAB 7;" ";TAB 6;"270"
2150 GOSUB 9000
2160 LET K=12
2170 GOSUB 9800
2180 LET O=USR 16695
2190 LET K=15
2200 GOSUB 9900
2210 PRINT AT 1,1;"POUR SELECTIO
N-";TAB 1;"-NER LES ANGLES";TAB
1;"LAISSER VOTRE";TAB 1;"DOIGT A
PPUYE ";TAB 1;"IL SE PRODUIT:"
2220 PRINT AT 6,6;"000"
2221 POKE 16626,207
2222 POKE 16642,CODE "4"
2223 GOSUB 9000
2224 IF INKEY$<>"" THEN GOTO 222
4
2225 LET O=USR 16628
2226 PRINT AT 6,1;"JUSQU""A RELA
CHE";TAB 1;"DE LA TOUCHE."
2227 PRINT TAB 1;"VOUS SELECTION
";TAB 1;"-NEZ AUSSI LA";TAB 1;"F
ORCE AINSI.";TAB 1;"LE MAXIMUM E
ST";TAB 1;"DE 290,IL"
2228 PRINT TAB 1;"DECROIT AU FUR
";TAB 1;"ET A MESURE"
2229 PRINT TAB 1;"DU JEU"
2230 GOSUB 9000
2240 LET K=15
2250 GOSUB 9800
2260 LET O=USR 16695
2270 GOSUB 9000
2280 LET O=USR 16781
2290 GOTO 8000
3900 STOP
5000 LET K=19
5001 POKE 16418,2 [redacted]
5002 LET U$=" [redacted]"
5003 PRINT AT 3,3;"EDITEUR INUTI
LISABLE";TAB 3;"SANS MODE D""EMP
LOI";TAB 3;"FOURNI PAR L""AUTEUR
 SUR";TAB 3;"SIMPLE DEMANDE ";TA
B 3;"ERIC LECHAUDEL";TAB 3;"2,RU
E DE GUERPONT";TAB 3;"55310 TRON
VILLE";TAB 3;"TEL (16)29-78-10-4
4"
5004 PAUSE 250
5005 LET O=USR 16781
5010 GOSUB 9900
5020 PRINT AT 20,0;"▀";TAB 21;"▀
";TAB 0;" "
5030 DIM A$(36)
5040 PRINT AT 2,22;"POSIT.DEP";T
AB 22;"XXYY"
5050 LET N=4
5060 GOSUB 8900
5065 LET A$(5 TO 8)=B$
5070 PRINT AT 2,22;"POSIT.ARR"
5080 LET N=4
5090 GOSUB 8900
5095 LET A$(9 TO 12)=B$
5100 PRINT AT 2,22;"GREEN-F   ";T
AB 22;"GREEN-A";TAB 22;"XY"
5110 LET N=2
5120 GOSUB 8900
5130 LET A$(13 TO 14)=B$
5131 LET JP=40
5140 GOSUB 8800
5141 IF KL=1 THEN GOTO 5040
5145 PRINT AT 2,22;" FORME ";TAB
 22;"ROUGH";TAB 22;"D=DROIT";TAB
 22;"H=CIRCL"
5150 LET I$=INKEY$
5160 IF I$<>"H" AND I$<>"D" THEN
 GOTO 5150
5170 LET A$(15)=I$
5180 IF I$="H" THEN GOTO 5500
5200 FOR Q=0 TO 1
5210 PRINT AT 2,22;"ROUGH   ";TA
B 22;"GAUCHEDROITE"(Q*6+1 TO (Q+
1)*6)
5220 PRINT TAB 22;"SOURCE ";TAB
22;"ANGLE   ";TAB 22;"SXSYAAA"
5230 LET N=7
5240 GOSUB 8900
5250 LET A$(16+(Q*7) TO 15+(Q+1)
*7)=B$
5350 NEXT Q
5450 LET A$(30 TO 35)="......"
5470 GOTO 5600
5500 FOR Q=0 TO 1
5510 PRINT AT 2,22;"ROUGH   ";TA
B 22;"GAUCHEDROITE"(Q*6+1 TO (Q+
1)*6)
5520 PRINT TAB 22;"CENTRE ";TAB
22;"RAYON   ";TAB 22;"CF1,CF2"
5530 PRINT TAB 21;"CXCYRRC1C2"
5540 LET N=10
5560 GOSUB 8900
5570 LET A$(16+Q*10 TO 16+(Q+1)*
10)=B$
5580 NEXT Q
5600 LET JP=150
5610 GOSUB 8800
5620 IF KL=1 THEN GOTO 5145
5700 PRINT AT 2,22;"NOMBRE";TAB
22;"BUNKERS";TAB 22;"(1-->3)";TA
B 22;"X"
5710 INPUT X
5711 IF X>3 OR X<1 OR X<>INT X T
HEN GOTO 5710
5720 LET A$(36)=STR$ X
5721 LET T$=A$( TO 36)
5723 GOSUB 8865
5730 FOR M=1 TO X
5735 PRINT AT 2,22;"BUNKER";TAB
22;M;TAB 22;"FORME";TAB 22;"COOR
D";TAB 22;"AMPLI";TAB 22;"FCXCYA
"
5740 LET N=6
5750 GOSUB 8900
5751 LET A$=STR$ X+B$
5760 LET JP=320
5770 GOSUB 8800
5771 IF KL THEN GOTO 5735
5772 LET T$=T$+B$
5780 NEXT M
5800 IF X=3 THEN GOTO 6000
5810 PRINT AT 2,22;"PIECE D";TAB
 22;"EAU ?";TAB 22;"O/N"
5820 IF INKEY$="N" THEN GOTO 600
0
5830 IF INKEY$<>"O" THEN GOTO 58
20
5840 PRINT TAB 22;"COORD";TAB 22
;"AMPLI";TAB 22;"CXCYA"
5850 LET N=5
5860 GOSUB 8900
5880 LET JP=620
5890 GOSUB 8800
5900 IF KL THEN GOTO 5810
5910 LET T$=T$+B$(2 TO 7)
6010 GOSUB 8865
6011 PRINT AT 2,22;"PAR,MET";TAB
 22;"PMMM"
6012 LET N=4
6015 GOSUB 8900
6020 LET T$(1 TO 4)=B$
6030 PRINT AT 10,22;"VOICI LE";T
AB 22;"CODAGE";TAB 22;"DU DECOR"
6040 PRINT TAB 22;"RESTE A";TAB
22;"AJOUTER";TAB 22;"DDD"
6050 POKE 16418,0
6060 PRINT AT 22,0;T$
6061 LET U$="
 "
6070 IF INKEY$="" THEN GOTO 6070
6071 PRINT AT 22,0;U$;TAB 0;U$
6080 POKE 16418,2
6090 GOTO 1661
8000 PRINT AT 2,5;"SUR CE, BONNE
 CHANCE";AT 5,1;"N""OUBLIEZ PAS
QUE VOUS POUVEZ";TAB 1;"CREER VO
S PARCOURS AVEC L""";TAB 1;"EDIT
EUR..."
8010 PRINT AT 9,1;"▙▟ETTEZ VOTR
E MAGNETOPHONE EN";TAB 1;"▌"▌ARC
HE PUIS APPUYEZ SUR (C)."
8030 IF INKEY$<>"C" THEN GOTO 80
20
8040 LOAD "TEE-TIME"
8800 LET O=USR 16744
8810 GOSUB JP
8820 PRINT AT 19,22;"OK ?(O/N)"
8830 IF INKEY$="N" THEN GOTO 887
0
8840 IF INKEY$<>"O" THEN GOTO 88
30
8845 LET KL=0
8850 GOTO 8885
8870 LET KL=1
8880 LET O=USR 16695
8885 FOR L=1 TO 19
8886 PRINT AT L,21;"          "
8887 NEXT L
8890 RETURN
8900 INPUT B$
8910 IF LEN B$<>N THEN PRINT AT
19,21;"INCORRECT";AT 19,21;"INCO
RRECT"
8920 IF LEN B$<>N THEN GOTO 8900
8930 RETURN
9000 POKE 16418,1
9001 PRINT AT 22,0;"APPUYEZ SUR
UNE TOUCHE SVP   -->";AT 22,0;
9002 IF INKEY$="" THEN GOTO 9002
9003 PRINT "
 "
9004 POKE 16418,2
9006 RETURN
9800 FOR I=K TO 1 STEP -1
9810 POKE 16515,I
9820 LET O=USR 16514
9830 NEXT I
9835 PRINT AT 1,2;" ";TAB 0;"▌
"
9840 RETURN
9900 FOR T=1 TO K
9910 POKE 16515,T
9920 LET O=USR 16514
9930 NEXT T
9940 RETURN
9950 LET N=(O$="E")+2*(O$="I")+3
*(O$="M")+4*(O$="T")
9952 LET X1=X
9955 LET K=1
9960 FOR I=K TO 12
9965 IF A$(N,I)="X" THEN GOTO 99
80
9970 IF A$(N,I)="+" THEN GOTO 99
90
9975 NEXT I
9980 PRINT AT X1,Y;A$(N,K TO I-1
)
9981 LET X1=X1+1
9987 LET K=I+1
9989 GOTO 9960
9990 PRINT AT X1,Y;A$(N,K TO I-1
)
9995 RETURN
9996 SAVE "PRESENTATIO▌N"
```

A SUIVRE...

MINERMAN

Ce matin là, DIGDUG le maladroit chut dans une mine d'or abandonnée. "Putn deborddemerd !" s'exclama ce dernier, "la prochaine fois je cherrai ailleurs" (si, si, c'est Français).

Thierry DUFOURG

ERRATUM ORIC
OLIVE & POPEYE du n° 165

Voici l'impression correcte des lignes suivantes (bas de la page 31) :

```
10414 DATA2,33,33,14,5,34,14,12,8
,16,4,12,16,2,13,17,16,5,18,16
10416 DATA4,22,16,2,23,27,16,5,28
,16,12,32,16,4,6,18,2,7,10,18
10418 DATA7,11,18,12,20,18,6,29,1
8,2,30,33,18,5,34,18,3,11,19,21
10420 DATA13,15,19,13,24,19,3,29,
19,21,12,8,20,10,20,20,12,32,20,3
10422 DATA20,21,21,4,6,22,5,7,22,
11,11,22,4,15,22,5,16,22,11,20
10424 DATA22,4,24,22,5,25,22,11,2
9,22,4,33,22,5,34,22,12,13,23,12
10426 DATA18,23,12,22,23,12,27,23
,12,6,24,12,34,24
10428 DATA 1,8,4
```

ORIC

(OH MEEERDE!) Soyez PoLi

SUITE DU N°166

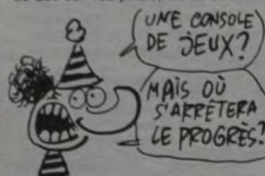
```
7645 MUSIC1,0,N,UT:MUSIC2,0-1,OU,
UO:WAITW-5:ZZ=-ZZ:IFZZ=1THENOU=1EL
SEOU=3
7646 NEXTI
7655 MUSIC1,1,1,0:NK=1:EE=ASC("("
):MUSIC2,1,1,0
7660 X=INT(RND(1)*37)+1:X=X+1
7670 Y=INT(RND(1)*16)+1:Y=Y+1
7680 GOSUB6500
7690 V$=KEY$:IFV$=""THEN7660
7700 NK=0:PG=0
7703 PLOT1,9,7:PLOT1,10,7:PLOT1,1
1,7
7704 PLOT22,9,6:PLOT22,10,03:PLOT
22,11,6
7705 PLOT2,09,"####################
"
7710 PLOT2,10,"!iiiiiiiiiiiiiiiiii
i"
7720 PLOT2,11,"!i
i"
7725 PLOT2,12,"!i     MENU
i"
7730 PLOT2,13,"!i
i"
7735 PLOT2,14,"!i 1 wVOLUME
i"
7740 PLOT2,15,"!i 2 wJEU 1
i"
7743 PLOT2,16,"!i 3 wJEU 2
i"
7745 PLOT2,17,"!i 4 wINSTRUCTION
i"
7747 PLOT2,18,"!i 5 wFIN
i"
7749 PLOT2,19,"!i
i"
7750 PLOT2,20,"\iiiiiiiiiiiiiiiii
i"
7753 FORI=11TO19:PLOT4,I,3:PLOT19
,I,7:NEXT
7755 I=0
7760 V$=KEY$:I=I+1:IFI=300THEN762
7
7765 IFV$=""THEN7760
7770 IFV$="2"THENPG=1:TD=2:RETURN
7780 IFV$="3"THENPG=0:TD=3:RETURN
7790 IFV$="5"THENCLS:CALLDEEK(#FF
FA)
7795 IFV$="1"THEN7799
7796 IFV$="4"THENGOSUB11000:GOTO7
600
7798 GOTO7755
7799 PLOT24,14,"########## "
7800 PLOT24,15,"!iiiiiiiii"
7810 PLOT24,16,"!i VOLUME i"
7820 PLOT24,17,"!i        i"
7825 PLOT24,18,"!i<>ET RTNi"
7826 PLOT24,19,"!iiiiiiiii"
7827 PLOT24,20,"!i01234567i"
7828 PLOT24,21,"!im       i"
7829 PLOT24,22,"\iiiiiiiii"
7831 UT=0:PLOT26,16,1:PLOT33,16,7
7835 GETV$:PLOT26+UT,21," "
7836 IFV$=","ANDUT<>0THENUT=UT-1
7837 IFV$="."ANDUT<>7THENUT=UT+1
7838 IFV$=CHR$(13)THENMUSIC1,3,6,
0:FORI=16TO21:PLOT26,I,"        ":
NEXT
7839 IFV$=CHR$(13)THENUT=UT*2:GOT
07760
7840 PLOT26+UT,21,"m":MUSIC1,3,6,
UT*2
7841 TU=UT*2-2:IFTU<0THENTU=0
7842 GOTO7835
9997 GETA$
9998 RETURN
9999 END
10000 PLOT1,0,"iiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiiiiiiii"
10002 PLOT1,1,"iffffffffffffffffff
ffffe          i"
10003 PLOT1,2,"i
 ! e           i"
10004 PLOT1,3,"i
 ! eq          i"
10005 PLOT1,4,"i
 ! ei n        i"
10006 PLOT1,5,"i              e
 iieiiiiii       i"
10007 PLOT1,6,"i n    iii iiiei
   e   ffffffffffffi"
10008 PLOT1,7,"iii            e
   efen!          i"
10009 PLOT1,8,"iii       n    e
   e eii          i"
10010 PLOT1,9,"i ii   iii i  e
   e e    i       i"
10011 PLOT1,10,"i  ii           e
    e e    mi     i"
10012 PLOT1,11,"i   ii          e
    e e    mmi    i"
10013 PLOT1,12,"i n   iqi  iiiiii
iiiiie e    mmmi    i"
10014 PLOT1,13,"iiiiiii i   i
    e      mmmmi  i"
10015 PLOT1,14,"i           i  i
    e      mmmmmi  i"
10016 PLOT1,15,"i           i  i
 e  e      mmmmmmi i"
10017 PLOT1,16,"i           iJ i
 eiii      mmmmmmmmii"
10018 PLOT1,17,"i    n   iiiq
 e                i"
10019 PLOT1,18,"iiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiiiiiiiiii"
10020 PLOT1,19,"iiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiiiiiiiiii"
10022 QW$="RECORD :     ":ZX$="
  "
10025 X=29:Y=17
10030 RETURN
10035 '------------------------
10040 PLOT1,0,"iiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiiiiiiii"
10050 PLOT1,1,"i ffffffffffffffffff
ffffffffffffffff    i"
10051 PLOT2,1,PA:PLOT35,1,IN
10053 PLOT1,2,"i   e
          ! n i"
10054 PLOT1,3,"i   e
          iiiqii"
10055 PLOT1,4,"i iie
          i"
10056 PLOT1,5,"i  ieiiiiii i
          i"
10057 PLOT1,6,"ii ie      i i
 e  n e           i"
10058 PLOT1,7,"i  ie      qni    i
ieiiiieii         i"
10059 PLOT1,8,"i iie      iii    im
ie    eimi        i"
10060 PLOT1,9,"i  ieffffffi    imm
ie    eimmi       i"
10062 PLOT1,10,"ii ie            imm
nie    einmmi      i"
10064 PLOT1,11,"i nie       iiiiiii
iieiiiieiiiiiiiii  i"
10065 PLOT1,12,"i iiei      i
  e    e          i i"
10066 PLOT1,13,"i  iemi    i    e
  e    e     e    i i"
10067 PLOT1,14,"ii iemmi iiiieeei
iiiiiiiiiiiiieeeiii  i"
10068 PLOT1,15,"i  ie           e
          e      i"
10069 PLOT1,16,"iiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiiiiiiiiii"
10070 PLOT1,17,"iiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiiiiiiiiii"
10075 X=7:Y=15:RETURN
10076 '------------------------
10080 PLOT1,0,"iiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiiiiiiii"
10082 PLOT1,1,"iffffffffffffffffffe
fffffffffffffffffffefi"
10084 PLOT1,2,"i                  e
            e i"
10086 PLOT1,3,"i                 iie
ii          e i"
10087 PLOT1,4,"i                  e
            e i"
10088 PLOT1,5,"i                  e
            e i"
10090 PLOT1,6,"i                  e
            e i"
10091 PLOT1,7,"iqiqiiii           e
       q n  i  eni"
10092 PLOT1,8,"iqiqqqii     n     e
         ii    eii"
10093 PLOT27,8,PA:PLOT31,8,IN
```

A SUIVRE...

C'est nouveau, ça vient de sortir

TIENS, UNE CONSOLE DE JEUX

Eh ben oui, on vous en déjà causé la semaine dernière, ou celle d'avant, je ne sais plus très bien. D'ailleurs, comment savoir au juste ? Avec tout ce décalage horaire que nous subissons sans arrêt ici, c'est pas facile. Tenez, par exemple, croiriez-vous qu'actuellement, à l'heure où j'écris ces lignes, nous sommes le 6 juin 1992 et qu'il est exactement à ma montre Seiko à quartz 16 heures 45 minutes, alors que vous, vous allez les lire, ces quelques lignes, vendredi 19 novembre 86 au matin ? Hein, le croiriez-vous ?
Mais bon, nous ne sommes pas réunis ce soir pour parler de mes problèmes horaires, mais bel et bien des consoles de jeux.
Parce que ces foutues consoles, elles pourraient bien venir enterrer les vieux 8 bits merdiques de maintenant. Et ce ne serait pas dommage, croyez-moi. Enfin, les constructeurs se tournent vers des processeurs 16, voire même 32 bits ! Le rêve ! D'ailleurs, et c'est tout dire, des gens pourtant sérieux, comme Activision, ou moins sérieux, comme Ariolasoft, pensent déjà à sortir des jeux en cartouche, spécialement pour les consoles. Non, c'est faux. Activision fabrique déjà des cartouches, mais seulement aux States, et envisage de commencer à les exporter. Ou à les importer, ça dépend de quel côté on se trouve. Dès que la console aura bien repris en Europe. Ce qui ne saurait tarder. Du moins l'espéré-je.
Ce qui risque de venir mettre des bâtons dans les roues du développement des consoles, c'est les prix, non pas des consoles elles-mêmes (l'Atari 7800 est attendue aux alentours de 40 livres en Angleterre (400 balles), la Sega (dont à propos de laquelle je vous parle un peu plus bas) 100 livres (1.000 balles), et la Nintendo environ 140 livres (1.400 balles)), mais bel et bien des logiciels, pourtant le facteur essentiel, pour ne pas dire unique, de ce même développement (excusez-moi, un instant, je vais boire un coup parce que je commence à m'embrouiller, et je reviens).
Voilà. Oui. Donc, les logiciels risquent d'être chers. Et à cause des quoi ? Des cartouches, tout simplement. On a déjà vu ce que ça a donné avec les MSX. Un jeu devrait tourner entre de 200 à 250 francs au début, histoire d'appâter le client, puis augmenter rapidement, pour arriver aux 300 balles.
La dernière fois que vous avez lu quelque chose dans l'HHHHebdo parlant de ces étranges appareils, c'était à propos de la 7800 d'Atari. Là, non. C'est de la **Master System** de *Sega* que je viens vous entretenir. D'abord, allez jeter un œil sur la photo d'à côté, et constatez de vous-même que d'après son look général, ça ressemble bien à une console de jeu classique, identique à celles qui faisaient la joie de nos enfants il y a bien longtemps, avant même que le ZX 81 ne vienne gonfler un peu le compte en banque de Sir Clive Sinclair.
Au cas où vous l'ignoreriez, Sega est une société japonaise qui jusqu'ici sévissait dans les jeux d'arcade qu'on trouve dans les salles, genre *Space Harrier*, ou encore *Enduro Racer* (une superbe simulation d'enduro motocycliste dont il faudra que je vous reparle un de ces jours).
Le package de la Master System contient l'unité centrale, quand même, c'était bien la moindre des choses, l'alimentation, deux manettes de jeux qui ont un peu la gueule de celles d'Intellivision de Mattel, et d'un logiciel délicatement patronymé **Transbots.** Et tout ça pour un prix dépassant à peine les 1.000 balles.
La Master System est dirigée par un Z80A de Zilog, tournant à 3,6 Mhz, tout comme le MSX ou l'Amstrad, par exemple. Surprenant, non ? Ça peut laisser entrevoir des logiciels de qualité, ça. Question mémoire, elle se paye seulement 8 Ko de Ram, mais quand même 16 Ko de Vram, ce qui, encore une fois, est identique au CPC. Quant au coprocesseur graphique, on ne sait pas grand-chose dessus. Mais des rumeurs courent à son sujet : il serait le même que celui utilisé dans la console du jeu d'arcade *Spy Hunter*. Ce qui est sûr, en revanche, c'est qu'il offre une résolution de 256 sur 192 pixels, en 32 couleurs



simultanées, choisies parmi 64. Comparez avec les 320 sur 200 pixels du ST en 16 couleurs (en basse résolution, mais quand même), c'est pas mal du tout. Ajoutez à cela des sons sur trois voix et quatre octaves, plus un générateur de bruits blancs, plus encore des routines de traitement de sprites (32 sur un seul écran, mais possibilité d'en gérer jusqu'à 256 simultanément) et de scrolling (dans toutes les directions, avec la souplesse des scrollings d'un C64) intégrées, et on en arrive à se demander pourquoi Sega a fait une console de jeux plutôt que directement un micro-ordinateur ! Ah oui, parce que c'est moins cher.
Les différents ports de connexion ne sont pas mal non plus : une sortie TV, une sortie A/V (audio-visuel) pour la brancher sur un moniteur RGB ou une chaîne Hi-Fi, un port cartouche, un slot pour cartes (des cartes de jeux, comme sur le MSX), et bien sûr deux prises joystick aux normes Atari. C'est vrai que c'est pas entièrement génial (pas de prise Midi, par exemple), mais encore une fois, il s'agit d'une console de jeux, et non d'un micro.
Et les jeux ? Après tout, cette console est faite pour jouer, non ? Les jeux, y en a pour l'instant que 8. Deux sur carte *(Transbot* et *Hang Up)*, et six sur cartouches *(Black Belt*, *Fantasy Zone*, *World Grand Prix*, *Choplifter* (tiré du jeu d'arcade du même nom), *Action Fighter*, et *Astro Warrior)*, tous à un prix d'environ 200 balles. La différence entre les cartes et les cartouches est toute bête : c'est la mémoire. Les cartes contiennent des programmes pouvant aller jusqu'à 32 Ko (ce qui est déjà très honnête), et les cartouches des programmes allant jusqu'à 128 Ko, ce qui promet de bons moments.
En quelques mots comme en cent vingt douze mille, la console Master System de Sega enfonce et de loin plein de micros d'aujourd'hui. Seul le Commodore 64 aurait une chance de rivaliser avec elle, à cause surtout de ses superbes graphismes et de ses sons. Bien sûr, elle ne remplacera jamais ces mêmes micros en ce qui concerne les jeux d'aventure ou de stratégie. Quoique, quoique, les menus déroulants et les icônes, quand ils sont bien utilisés...
Quoiqu'il en soit, la concurrence entre les différents constructeurs de consoles (je vous rappelle les noms des trois principaux : Atari, Sega et Nitendo) sera rude. Sera déclaré vainqueur celui qui aura trouvé le meilleur circuit de distribution...



BIENTÔT, BIENTÔT

Le CD Rom devient de plus en plus proche de nous. Quoi ? Vous ne savez pas ce que signifie "CD Rom" ? Voyons, alors, mes biches... CD, c'est les initiales de Compact-Disc. Quant à "Rom", vous savez tous plus ou moins ce que cela veut dire, non ? Et si par hasard ce n'était pas le cas, tant pis pour vous.
Et Mirrorsoft aussi, vous connaissez ? Mais si, voyons, Mirrorsoft... La boîte spécialisée dans les logiciels de simulation tous azimuts... Mirrorsoft... Allons... Bon. Eh bien apprenez que Mirrorsoft a une filiale et qu'elle s'appelle Pergamon-Infoline. Instructif, n'est-il pas ? Il est. Et que fait-elle, cette Pergamon-Infoline ? Elle inaugure au Royaume-Uni un nouveau service qu'elle a appelé **Compact Solution** ("bon sang mais c'est bien sûr", disent-ils en se frappant le front, "tout se regroupe" !). En gros, pour simplifier, disons que Pergamon transfère des données sur Compact-Disc.



En fait, ce service est surtout destiné aux industriels, mais vu d'une part les prix des lecteurs de CD qui n'arrêtent pas de baisser, et d'autre part les incroyables découvertes techniques que nos joyeux savants, et ceux du monde entier, ne soyons pas trop chauvins, Patrick, ne manquent pas de réaliser jour après jour, enfermés dans leurs laboratoires comme des souris blanches, espérant qu'un de ces quatre matins, ils se réveillent et qu'un coup de génie les fasse bouillir, il est plus que tout à fait possible que, bientôt, vous ayez vous-même recours aux services de Pergamon-Infoline.
D'ailleurs, Mirrorsoft lui-même est sur le point de présenter certains de ses softs sur compact.

Tiens, restons dans le compact. Hitachi, marque japonaise bien connue, vient de présenter trois lecteurs de CD-Rom, les CDR-2500, CDR-2500S et CDR1502S. Chacun de ces lecteurs autorisent la lecture d'informations enregistrées sur compact-disc, mais pas l'écriture. On n'en est pas encore là. La différence entre chacun de ces trois lecteurs est vraiment minime : le premier (CDR-2500) se loge à l'intérieur de l'unité centrale (en l'occurrence, un IBM), le second (CDR-2500S) est le même que le premier, mais a sa propre alimentation intégrée, et le troisième (CDR-1205S) est externe, à cause de sa trop grande taille. Sinon, chacun permet de lire des compacts contenant jusqu'à 500 fois plus d'informations qu'une disquette 5''1/4 classique. Si ça c'est pas l'avenir, je veux bien me faire curé.



COMBIEN ? CINQ MILLIONS ? BOF...

Tiens, je vais vous faire rire un peu : Commodore prévoit des bénéfices cette année. Et il en est tellement sûr, qu'il a réussi à démontrer aux banques par A + B qu'effectivement, il allait faire des bénefs. Le but de cette manœuvre ? Obtenir de nouveaux crédits ! Maintenant, Commodore peut emprunter 5 millions de plus qu'avant. C'est balaise, comme augmentation. C'est vous dire si les banques sont convaincues. Dans trente ans, les banquiers se rendront peut-être compte que Commodore est en train de jouer les Brésiliens : "C'est simple, soit vous nous prêtez du blé pour qu'on vous rembourse notre emprunt précédent, soit on coule et vous perdez tout". Sacrés banquiers.



LA VENGEANCE À L'ANGLAISE

Je rigole ! En Angleterre, y a une espèce d'empire à la noix, que nous appellerons "Saga", et à la tête duquel se trouve un monsieur, que nous appelerons "B", qui n'aime pas du tout Amstrad. Et pour se venger du vilain monsieur Sugar (qu'est-ce qu'il lui avait fait ? Où ? Comment ? Pourquoi ? A quelle heure ? Quelle est votre couleur préférée ? Aimez-vous Stray Cats ? Vous habitez chez vos parents ?), le monsieur en question (que d'ailleurs son vrai nom c'est David White) a annoncé qu'une des filiales de son groupe, Saga Products, allait sortir une antenne satellite bien meilleure que celle de tonton Susucre, d'un diamètre de 90 centimètres, et d'un prix d'environ 500 livres sterling (5.000 balles, soit deux fois moins cher que celle de susucre). Ah oui, au fait, je ne pense pas que ce nom de Saga vous dise grand-chose. Pourtant, c'est un constructeur de micro-ordinateurs qui n'a pas trop mal marché en Angleterre, notamment grâce à son "Compliment", un 8 bits qu'il est tout pompé sur le ZX Spectrum.
Alors si vous aussi vous avez une dent contre Alan, ne vous gênez pas : construisez un ordinateur plus beau, plus performant et surtout moins cher que le sien, et vous serez vengés.



HISTOIRE BELGE



L'Institut Belge du Management (ça fait IBM !) vient d'être victime d'une curieuse tentative d'extorsion de fonds : "On" leur a piqué leur ordinateur Convex (c'est la marque, hein, c'est pas sa forme) et "on" leur demande une rançon de soixante-dix briques (francs français) en échange. C'est un kidnapping, quoi. Ça est une sale affaire, savez-vous ?

SRAM ADAM

Voilà, voilà, voilà. Comment dire ? Je sais pas. Je commence à en avoir marre de commencer mes articles par des trucs qui n'ont aucun rapport avec ce dont je veux vous parler. OMD, les employés de banque, les correcteurs d'articles, Samantha Fox... tout ça, c'est bien beau, mais ça n'a pas grand-chose à voir avec l'informatique. A part peut-être les correcteurs d'articles, mais c'est pas évident. Alors d'un coup d'un seul, comme ça, je vous le dis tout net : **Sram 2.** Ah ah, ça surprend, hein ? Vous vous y attendiez pas, hein ? Moi non plus, j'dois dire.
Sram 2, c'est la suite de Sram. Etonnant, non ? Dans Sram, justement, mais vous devez vous en souvenir, c'est pas si vieux que ça, vous incarniez un étrange personnage dont la mission était de remettre le bon roi Egres sur le trône usurpé par l'ignoble infâme Cinomeh ! C'est con qu'il n'y avait qu'un roi à remettre à sa place, parce que s'il y en avait eu cinq de plus, les auteurs auraient pu appeler leur soft *la geste de six trônes*. Enfin, ça n'a pas beaucoup d'importance. Bien. Dans Sram 2, votre mission est d'aller tuer le roi Egres, parce qu'il s'est avéré que ce n'est qu'un ignoble tyran, poils aux dents.
Rien que la présentation vaut le coup d'œil : il faut la matter (note au boss : effectivement, on ne peut pas mettre deux "t" au verbe matter. Mais moi, je veux quand même mettre deux "t" à matter parce que je trouve ça plus joli. Et hop (ah oui, et hop, comme dans la pub, là, et hop)) au moins une fois dans sa vie. La page-écran est superbement bien dessinée par Michel Rho, le graphiste attitré d'Ere, sur lequel mon collègue mais néanmoins ami Cyrille dit beaucoup de bien, mais dans un autre article. Ensuite, une petite animation bien faite vient vous faire marrer un peu, agrémentée d'une petite musique bien faite aussi, étrangement semblable dans la mélodie de base à celle de Sram 1, suivie (c'est l'animation qu'est suivie, parce que la musique, elle accompagne seulement (ben oui, mais si elle accompagne l'animation et que l'animation est suivie, on peut en déduire par la relation de Chasles que la musique est suivie elle aussi, non ? (ta gueule))) du chargement du jeu, avec les explication et tout et tout. Il serait peut-être temps que je vous parle du jeu en lui-même, non ? Il est encore meilleur que le premier épisode. Graphisme plus fouillé, plus approfondi, analyseur syntaxique du genre balaise, de l'humour en pagaille, tous les ingrédients sont réunis pour faire un bon jeu d'aventure. Et si je puis me permettre de vous donner un petit conseil, essayez d'aller le plus loin possible : à un moment donné, y a une nana à poils en train de prendre son bain, mieux que Samantha Fox. Saloope.



ALLEZ LOUYA BROTHER

Vous savez que la plupart des jeux sur lesquels vous vous éclatez ne sont que de pâles adaptations de jeux d'arcade ? Vous le savez, ça ? Hein ? C'est le cas de plein de jeux, du style Commando, Space Invaders, Pac Man, et toute la clique. C'est aussi le cas de **Gauntlet.** Avec une petite différence, toutefois : vous ne vous éclatez pas encore dessus. Mais rassurez-vous, ça va pas tarder. Parce que justement, le voici qui débarque chez vous, gentiment programmé par *Gremlin Graphics* pour **Us Gold.** Alors pour les ceusses qui connaîtraient pas Gauntlet, je vais résumer l'histoire en quelques mots. Les autres, raccrochez pas, on se retrouve un peu plus loin.
Gauntlet, c'est LE jeu de rôle par excellence, n'en déplaise à tous les tolkienophiles qui me lisent. C'est l'histoire de Thor le guerrier, de Thyra la Valkyrie, de Merlin l'Enchanteur et de Questor l'elfe qui doivent tout bêtement sortir d'un labyrinte maudit, non sans éviter les inévitables bestioles de tous acabits qui viendront leur barrer la route.
Première innovation de Gauntlet, on peut jouer jusqu'à 4 joueurs simultanément. Tout du moins dans la version arcade de ce jeu, parce que dans la vèrsion micro, on est limité à deux joueurs. Ce qui se comprend quand on voit la différence de vitesse entre le jeu à deux joueurs et le jeu à un seul joueur. Mais après tout, il était difficile de faire mieux sur un micro. Surtout sur un 8 bits.
Alors tout au long du chemin, y a plein de choses à ramasser, genre clés, trésors, amulettes... et plein de choses à éviter, genre monstres, pièges, murs... Bref, rien de bien génial. De plus, il faut savoir que même à deux joueurs, le jeu se joue sur un seul écran, et que donc, pour que l'un des joueurs puisse changer de tableau, il faut que l'autre le suive, et vice versa.
Bien. Ici vient maintenant le moment de retrouver ceux qui connaissaient déjà Gauntlet. Salut mes biches, ça va ?
Je dois avouer que les graphismes sont très cholis, comme on dit par chez nous, hôplâ. Plutôt maigres (tout comme moi), mais très cholis. Par "maigres",



j'entends "très peu fouillés, pour pas dire pas du tout". Ne vous attendez donc pas à avoir des super graphismes, vous seriez déçus. Par contre, le scrolling qui anime et déplace les décors est très très bien réalisé, précis aux 2 pixels près (j'ai compté suivant la méthode suivante : sachant d'une part que l'écran de l'Amstrad fait 320 pixels de large en moyenne résolution, que d'autre part il faut exactement 1,6 seconde pour avoir un écran totalement nouveau, et enfin que le capitaine a 53 ans, 6 mois, 22 jours et 4 heures (je vous épargne les minutes et les secondes), combien font 320 sur 1,6 ? Hmmmm ? (oui, je sais, ça fait pas 2 pixels, mais on arrive à ce résultat par une judicieuse règle de trois, que je vous laisse le soin de découvrir). Les sprites sont très bien faits, quoiqu'un peu petits pour le myope. L'astygmate par contre n'y trouvera rien à redire. Quant à l'hypermétrope, il a pas intérêt à ramener sa fraise. Le presbyte, enfin, continuera à presser tout ce qu'il veut, et ne viendra pas nous faire chier.
Dommage qu'une petite animation sonore ne vienne pas nous titiller les tympans, ça aurait pu faire bien.
Une dernière petite chose avant de nous quitter : la version qu'on a eue est piratée. Elle arrive tout droit d'Angleterre, où elle avait été prêtée aux journaleux de *Computing with the Amstrad*, par US Gold (c'est marqué dans la page de présentation du soft, j'invente rien) qui l'ont gentiment diffusée. Merci messieurs.
Gauntlet de *Gremlin Graphics* pour **US Gold** pour Amstrad.

SCOOPITONE

Amstrad se casse la gueule.
Quoi, vous avez pas compris ? Vous voulez que je répète ? En gros caractères, en plus ? Ok, ouvrez tout grand vos oreilles, je répète
AMSTRAD SE CASSE LA GUEULE.
Ça alors, vous vous attendiez pas à ça ? D'un côté Commodore qui retrouve la santé, et de l'autre Amstrad qui la perd, c'est bizarre ça, hein ? C'est le scoop de l'année, ça. Amstrad qui dépose son bilan, ça fait peur, ça.
Ouais, ça fait peur, mais faudra attendre encore quelques temps avant que ça n'arrive vraiment. En tous cas, c'est déjà sur la bonne voie (enfin, ça dépend de quel côté on se place pour dire ça). Déjà, en Angleterre, les softs pour Amstrad ne se vendent plus. D'ailleurs, ils ne se sont jamais vraiment vendus.
Mais là, ça devient carrément catastrophique. A tel point que plein d'éditeurs envisagent d'arrêter leur production pour Amstrad. Par Amstrad, j'entends CPC, bien sûr. En ce qui concerne le PCW, faudra patienter un peu. Quant au PC 1512, il vient juste de sortir, faudra encore un peu plus de patience. Mais je



le répète, c'est sur la bonne voie. Ah que je suis content. Et pourtant, je programme sur Amstrad, moi. Et je n'ai pas honte de l'avouer. Mais ça me fait plaisir quand même. Cherchez pas à comprendre pourquoi.
Donc, je disais que les ventes de softs pour CPC chutaient de manière apocalyptique. Mais écoutons plutôt la déclaration que Peter Stone de Palace Software (la boîte qui a sorti Cauldron II, entre autres) : *les ventes de logiciels pour CPC n'ont jamais été très bonnes, mais là, elles sont encore pire que d'habitude. On va quand même continuer à en produire quelques uns, autant sur cassette que sur disquette, mais ça ne vaudra vraiment la peine que si on arrive à en vendre dans toute l'Europe, sinon...* Et Greg Follis de Gargoyles Games (et de Faster Than Light par la même occase) de rajouter : *les logiciels sur disquettes se vendent tellement mal ici* (comprenez : en Angleterre) *que nous avons jugé préférable de ne plus faire de logiciels que sur cassette.* Et même Gallup, l'équivalent british de l'IFOP qui établit régulièrement des statistiques sur tout, confirme cèt état de fait.
Les ventes sur CPC ne représentent qu'une fraction des ventes sur Spectrum et C64, et sont même moins fortes que celles sur C16 (toujours en Angleterre) et Atari 8 bits !
On sait ce que c'est : ça commence en Angleterre, et ça se répand ensuite dans toute l'Europe. Alors n'attendez pas : si vous voulez continuer à vous éclater comme des bêtes sur des super jeux, revendez votre Amstrad dès les premiers signes de faiblesse en France, et remplacez le par un C64 si vous voulez rester dans les 8 bits, ou par un ST si vous voulez évoluer un peu. Finalement, Amstrad aurait mieux fait de suivre notre conseil, et d'en sortir un vrai, de CPC 5512...

ÇA FAISAIT LONGTEMPS

Rhââââââ, je suis content. Ça faisait longtemps que je n'avais pas eu le plaisir de critiquer un soft de Cobra Soft. D'ailleurs, aussi loin que ma mémoire puisse remonter, je n'ai jamais critiqué de soft Cobra Soft depuis que je suis à l'HHHHebdo. On a tous des spécialités et c'était pas la mienne. Alors je vais me défouler. Parce qu'avant, quand entre copains, on se disait sans détours ce qu'on pensait des softs, Cobra n'avait pas notre préférence. Et je dois bien avouer que ça n'a pas tellement changé, du moins en ce qui me concerne. Et mon opinion est d'autant plus défavorable à Cobra, que je viens de recevoir la **disquette éducative numéro 6.**
Déjà, rien qu'à l'ouverture de la boîte, je pousse un hurlement de terreur, de ceux qui vous remontent du fond des entrailles pour sortir, tant bien que mal, par la bouche béante, ce qui entraîne d'une part une contraction des muscles zygomatiques et des cordes vocales, et d'autre part une décontraction doublée d'un étirement des muscles fessiers, entraînant elle-même une légère ouverture de l'anus, semblable à celle qu'on peut observer chez le constipé, sensation très désagréable quand on la vit. Bref, y a pas de mode d'emploi.
Allez, paf, un petit RUN "DISC me fait afficher un menu de présentation, qui me donne le choix entre trois programmes distincts : *Opéram*, apprentissage des opérations, *Sysmet*, étude du système métrique, et *Particim*, apprentissage des accords et des participes passés. Chouette, on a à peu près tout : des maths, de la physique, et du Français. Et tout ça d'un niveau de cours élémentaire.
Alors là, rien à redire côté présentation. C'est net, clean, propre, sans bavure. Mais par contre pour le reste, désolé mes gaillards de Cobra Soft, mais c'est plutôt mauvais. Je dirai même plus, c'est pas bien du tout. Alors d'accord, les additions se font de droite à gauche, un chiffre après l'autre. Mais et le mec qui a envie de rentrer le résultat directement parce qu'il connaît la bonne réponse, il fait quoi ? Mouais. J'admets que c'est tiré par les cheveux, comme grief, mais bon, c'est pour vous dire. De toutes façons, c'est nul, un point c'est tout (pour satisfaire quelqu'un que vous et moi connaissons bien, je dirais que c'est nul parce qu'il n'y a pas la possibilité de gérer une prise midi). Allez hop, embarquez, c'est pesé.
Disquette éducative numéro 6 de *Cobra Soft* pour Amstrad.





DAMNED



Longtemps oubliés des boîtes de softs, les possesseurs de MSX II commencent à être gâtés. **Vampire Killer** est un jeu d'arcade complètement décoiffant. L'animation des sprites parfaite (en plus faut voir la taille des sprites), est épaulée par un décor beau (c'est pas une fable !). Le but du jeu est assez simple (massacrage des monstres, délivrage de la princesse, sautage des obstacles ainsi que de la suce-nommée et enfin gagnage de la victoire). Ça va pas être très facile de gagner : il y a une bonne quinzaine de niveaux. Sachant qu'un niveaux contient une dizaine de salles, combien de mémoire faut-il ? Beaucoup. Il en faut énormément très beaucoup, même. D'ailleurs, ce jeu tient sur une méga-Rom. Méga, ça veut dire un méga de bits, soit 128 ko. Il y a des armures et des statues grecques qui marchent (genre Malpertuis), et des chauves-souris (comme Bombyx quand il est joyeux). En fait, ce jeu mériterait tout à fait la très enviée place de logiciel de la semaine, seulement voilà, il n'est pas distribué partout, on ne le trouve que chez MSX Center.
Cartouche **Vampire Killer** de *Konami* pour MSX II.

LES COMPTES D'ANDERSEN

Kristian Andersen, jusqu'à présent responsable du marché danois, vient d'être nommé directeur de Commodore Europe. Il aura pour lourde tâche de s'occuper de onze pays. Ce mec là a l'air très fort. A peine arrivé, il a réussi à fourguer dix mille Commodore + 4 à la Hongrie. Dur ! Faut dire que c'est un peu spécial, là-bas : Les C64 servent de terminaux aux Commodores PC ! Well, aye say : Chey nouw en Ameyrique, ley PC's servent dew terminaux ow Cray II. Encore une histoire d'échelle. Les jeunes Hongrois vont-ils jouer à Raid Over Moscow ? Andersen arrivera-t-il à baisser le prix de l'Amiga ? Chantal Goya



a-t-elle le Sida ? Vous vous en foutez un peu ? Moi aussi.

LES ANES ÉMULENT

Je sais pas si vous vous souvenez, mais y a pas si longtemps que ça, on vous avait causé d'une protection pour disques mise au point par KBI, alias Starter. En deux mots, elle consistait à magouiller certains secteurs de la disquette, de telle sorte que la tête de lecture du drive ne puisse pas les recopier intégralement. Bon, eh bien apprenez mes agneaux que ce procédé a séduit les Anglais, qui ont décidé d'en faire autant. Si. C'est la boîte de duplication Top Copy qui a annoncé cela, en précisant que son système consistait à détruire carrément des pistes de la disquette, les rendant ainsi illisibles, et donc non-copiables. Mais le même problème se pose qu'avec la méthode KBI : "non-copiable" ne veut pas dire "indéplombable". Y a même tout un océan entre les deux.



C'est pour l'instant prévu pour Atari ST, et uniquement pour les clients de Top Copy, ce qui laisse encore pas mal de softs à copie-de-sauvegarder sans se faire trop chier.

CI-GIT LA MORT AU ZOO

Voici un bouquin qui va intéresser plein de monde, mais surtout les possesseurs d'IBM PC ou de compatibles. Parce que justement, ce bouquin il s'appelle **Les extensions de l'IBM PC et compatibles.** Vous voyez bien que je mentais pas; c'est pour les mecs qui possèdent un IBM PC ou un compatible. Ça parle pas d'Amstrad, ni de Commodore, ni d'Oric, ni de tout ce que vous voulez d'autre, mais bel et bien d'IBM PC et compatibles. D'ailleurs c'est écrit dessus : **Les extensions de l'IBM PC et compatibles.** Et c'est même sous-titré : *guide des cartes d'extensions.* Et puis dessous, y a le nom de l'auteur, mais je vous dirai pas qui c'est parce que ça vous avancerait à rien. Je cherche le sommaire à la fin du bouquin. Paf, ça saute aux yeux : il est au début du livre ! Enfin, à la fin, y a 45 pages vierges, avec juste une petite annotation en haut : *notes personnelles.* Aïe, aïe, aïe. Ça me fait peur, regardons le prix. 135 balles. Ouille, ouille, ouille. Ça fait du 1 franc la page. Ce qui fait cher, en fait. Enfin, le contenu rattrape ces premiers petits défauts. A raison de 25 lignes par page, on sera rassasié à la sortie du 324e tome. Non, j'exagère, mais c'est vrai que le sujet est trop vaste pour être traité en un seul ouvrage. Surtout de 135 pages. M'enfin, le but du jeu n'était pas non plus de faire le bottin parisien. Ce qui fait que le livre est très bien, mais incomplet. Oui, c'est le mot : *incomplet.* A titre de renseignement, voici ce que vous pourrez trouver dedans, si tant est que vous l'achetiez : les cartes de base, les cartes accélératrices, les cartes graphiques, les cartes de conversion de signaux, les cartes de télécommunication, les cartes à disque dur, les cartes multifonctions, etc... Bref, les cartes, quoi. Ce livre mérite bien son titre : **Les extensions de l'IBM PC et compatibles, guide des cartes d'extension.** Au fait, c'est publié chez Edimicro.



LE RETOUR DE TYRANN

Comme disait je sais plus trop qui : tout vient à point à qui sait attendre. Quand je pense au nombre de gens qui vont défaillir d'aise en lisant cette niouze, je défaille d'aise. Y va plus rester grand-monde, parce que faut dire que le nombre de personnes ayant passé moultes et moultes nuits blanches pour arriver à défaire le terrible Volgor doit être assez conséquent. C'est pas compliqué : il y a quelques années, tous ceux qui n'avaient pas les moyens d'avoir un Apple pour jouer à Wizardry (Sorcellerie) s'éclataient sur leur Oric. Qu'est-ce qu'il lui prend de nous parler de ce jeu ? Y a une nouveauté pour Oric ? Si. C'est la suite de Tyrann, même. **Le fer d'Amnukor,** que ça s'appelle, même. Certes, on peut pas vraiment dire que le suivi ait été rapide mais l'histoire regorge de faits et d'anecdotes piquantes de ce genre. Dune par exemple. Imaginez un peu l'angoisse du type qui a dû attendre une quinzaine d'années pour que paraisse le troisième volume de la saga. Hein, imaginez un peu son angoisse au type. Et pire encore : La symphonie inachevée, personne n'ose vraiment dénoncer ce



scandale de la musique. Le nombre de mélomanes devenu fous d'entendre le bras de leur platine à disques faire chkloc et leurs têtes de lecture plaf en arrivant au bout du sillon inachevé est pourtant alarmant. Personne n'en parle, de tout ça. Bon, ça me rend malade, ce genre d'affaires. Parlons plutôt du fer d'Amnukor. Comme il s'agit de la suite de Tyrann, si vous avez conservé les fichiers de personnages, vous allez pouvoir leur faire reprendre du service. Dans le cas contraire, vous pourrez créer une équipe de quinze aventuriers auxquels viendront se joindre les rencontres de passage. Sans vous commander, faudrait même voir à pas trop traîner parce que les forces du chaos ont une pêche d'enfer, ces derniers jours. Il serait temps de repartir en queste pour réunir les deux morceaux de l'Arme de l'Equilibre Ultime formé du sceptre de Volgor et du fer de Lorimel qui fut forgé sur les berges de l'Anderluîn dans les gorges de Balgor (Vous pouvez pas vous tromper : de Morod Alazuî, il suffit de remonter vers le nord et de rejoindre la route de Zarach un peu à l'Est des falaises creuses d'Erel Goron). Par Mitra, faudrait vraiment pas tarder parce que ça va craindre dans très peu de temps. Amnukor détruisit cette arme jugée par lui trop puissante (les Silmarîl et les neufs anneaux sont de la rigolade, à côté !). Il faut donc que vous réussissiez à retrouver le morceau manquant avant les maîtres du chaos. Le logiciel tient sur quatre faces de cassette ou sur disque. La boîte contient également un manuel illustré d'une soixantaine de pages ainsi qu'une fiche de personnage (à photocopier) et une carte de la région, s'étendant de Gizanor la vieille aux contrées maudites du Sud. Les graphismes ne sont pas terribles mais dans ce genre de jeu, c'est surtout l'ambiance qui compte. Méditez sur cette phrase de Tolkien inscrite au dos de l'emballage : "La magie n'opère que si l'on veut bien se laisser emporter par elle, et j'ajouterai même c'est celui qui dit qui y est."

Le Fer d'Amnukor de *Norsoft* pour **ORIC !**

COMMODORE SE RENFLOUE

Eh oui, ça paraît assez incroyable, mais c'est la vérité. Après avoir traversé 18 mois à bouffer du pain rassis accompagné d'eau de mer, au bout desquels ses pertes se sont quand même élevées à 127 millions de dollars, Commodore recommence à faire des bénefs. Comment ont-ils fait ? On se le demande encore. Enfin, pas vraiment. Ils avaient fait appel au Georges Baisse américain, à savoir un certain Tom Rattigan, qui jusque-là bossait pour Pepsi Cola. Et il allait faire des bulles, ce gars-là. Il a carrément viré plein plein plein de monde, autant à Commodore US qu'à Commodore England ou France. Et je sais pas trop comment il a pu se démerder, le père Rattigan, mais toujours est-il que les ventes de l'Amiga, du 64, du 128 et du 128D ont bigrement augmenté depuis quelque temps. Je me demande si un certain monsieur Thomson n'aurait pas plutôt intérêt à faire appel à ses services...



MEA SCOOPA

On sait enfin qui se cache derrière Ubisoft, la jeune boîte française pleine de fric qui s'est montée voilà six mois. On ne savait pas d'où venait le fric, justement. Eh ben ça vient de Guillemot, figurez-vous. Oui, le grossiste, c'est ça. Et c'est très grave. Vous savez pourquoi c'est très grave ? Parce qu'Ubisoft ayant des licences d'importations exclusives d'Angleterre, notamment avec Firebird, Rainbird et Elite, peut vendre à qui lui plaît en exclusivité. En l'occurrence, à Guillemot, justement, qui se les garde pour lui tout seul pendant quelques semaines en les vendant au prix fort. Après, ça passe chez tous les autres distributeurs et les prix redeviennent normaux. Et qui c'est qui se fait couillonner comme d'habitude ? Vous ! C'est pas mignon, ça ?



SERVEUR SIOUPLAIT !

C'est sympa de voir qu'il y a de plus en plus de mecs qui se défoncent pour faire des serveurs Minitel sympas. Tenez, **Messtel** par exemple, c'est un monovoie tournant sur Oric Téléstrat. On peut y trouver des Bal, des PA (cette manie de tout écrire en abrégé ! Mntl : Ct mni de tt écr en abrg. Je vs rci. Ps de koi). Il y a aussi un horoscope (hrscop), des critiques musicales (krtik msk), le cinématographe (ciné) et des cds mntl. On peut même faire un DEDAOQAN (dialogue en direct avec l'opérateur qui s'appel Nico). Un serveur sympa, quoi. (Mntl. C koul c srvr. Slt. Bye). Messtel : (16) 50 26 58 88.



ILS SONT FOUS CES ANGLAIS

Vous êtes tous au courant des rumeurs qui courent sur le PC 1512, à savoir qu'il chaufferait un peu trop au bout de quelques heures d'utilisation. Ben un Anglais a eu l'idée de faire des tests à ce sujet, en voici les résultats :
à température ambiante de 21 degrés, la température du disque dur 10 Mo du PC 1512 ne s'élève que de 0,4 degrés, et celle du moniteur de seulement 0,6 degrés. Ce que ce cher monsieur, que personne ne connaissait avant a oublié de préciser, c'est combien de temps ses tests ont duré.
Et puis tiens, restons chez Amstrad. Tonton Susucre en personne a démenti les rumeurs selon lesquelles Amstrad nous concoctait un compatible AT pour l'année prochaine. Un des porte-parole d'Amstrad a d'ailleurs déclaré : *je ne sais rien à ce sujet. Un compatible AT ? Ce serait vraiment une grande surprise.* Pourtant, restons logique Monsieur Spock. Amstrad est actuellement un des seuls constructeurs de compatibles à ne pas faire d'AT. Et la demande d'AT ne cessant de croître, ça m'étonnerait fort qu'Amstrad ne nous en prépare pas un...



TRISTE NOEL

La micro-informatique familiale est en train de rejoindre la grande famille des modes éphémères.

Suite de la page 1

Cette année encore, les constructeurs et les revendeurs comptaient sur les fêtes de fin d'année pour se renflouer. L'année 86 ayant vu les prix de vente chuter en même temps que les marges bénéficiaires, il ne leur restait que cette période bénie des dieux du commerce et du petit Jésus pour sauver une micro-informatique bien malade à grands coups de chiffres d'affaires fin d'annéetesques.



C'est malheureusement très mal parti et, si on retrouve effectivement une augmentation sensible en ces périodes de fêtes, elle ne concerne que les pourcentages d'invendus ! Que ce soit des grands distributeurs ou des petits revendeurs, les chiffres d'affaires sont inférieurs de 20 à 30%. Inférieurs ? Mais inférieurs à quoi ?

Hélas, ma pauvre dame, inférieur non pas aux prévisions - ce qui serait déjà très emmerdant - mais par rapport aux chiffres de l'année dernière, ce qui est proprement catastrophique.
Les revendeurs vont donc probablement laisser définitivement tomber ce marché qui ne leur rapporte plus que des clopinettes et il faudra bientôt faire 300 kilomètres pour se procurer une disquette vierge ou carrément traverser la Manche pour acheter le dernier Pacman.

CONSTRUCTEURS PRUDENTS

Cette fois-ci, il va être extrêmement difficile de nous accuser de pessimisme aigu ou de crachisme dans la soupe car ce sont les constructeurs eux-mêmes qui quittent le navire ! Quelques exemples ? C'est parti !

VIVE LA FRANCE

Commençons donc par la France. Je ne vais pas vous faire l'habituelle liste des morts, vous devez commencer à en avoir plein le dos. Regardons simplement ceux qui ne sont pas encore tout à fait clamsés. Thomson se lance à toute vitesse dans le compatible PC (qui sortira en fin d'année prochaine, bonjour l'escargot) et s'en va en Asie pour fabriquer les quelques MO ou TO qu'il réussira encore à livrer en 87. Il laisse tomber le superbe 16 bits qu'il avait en chantier pour cause de trou trop gros dans la caisse : les frais de développements ne pourraient pas être amortis, la fabrication coûterait trop cher et il ne serait pas concurrentiel. Exelvision et Oric se contentent de tranformer leurs babasses en minitels plus ou moins intelligents et attendent que les utilisateurs dudit minitel aient reçu leur première note de téléphone pour se recycler dans le commerce fructueux de la vente à crédit de cacahuète casher. Les autres Français... Ah, ben merde, y en a plus d'autre, des Français.

ROSBEEF SAUCE FRAISE

Sinclair, qui s'est fait bouffer une première fois par Amstrad, essaye en ce moment de sortir une machine hypothétique dont personne ne veut et sa nouvelle boîte est déjà sans un rond. Amstrad lui-même vend beaucoup, mais moins que prévu et ne s'intéresse plus qu'au PC redresseur d'image de marque et killer de marché pro. Le BBC, le Thomson des britiches, ne se vend plus et Apricot tire une langue longue comme ça en rapatriant vite fait les filiales qu'il avait créé de par le monde. Les Anglais sont comme les Français : complètement paumés dans un marché que plus personne ne contrôle.

ASIE, TERRE MYSTERIEUSE

Je ne vous ferai pas l'injure de vous dresser la liste des ordinateurs MSX morts au champ d'honneur. Ça n'intéresse plus personne, les constructeurs asiatiques étant eux-mêmes trop occupés à fabriquer des ordinateurs compatibles PC qui se vendront peut-être à la sortie des écoles informatiques des pays en voie de développement. En 1991.

NON PC

Laissons aussi tomber les bécanes avec le cul entre deux chaises comme l'Amiga qui se cherche encore une clientèle, qu'est-ce qu'on fait, on vise les coiffeurs ou les peintres ? L'Atari 1040 se demande ce qu'il fout là, assis à côté de son petit frère 520 ST qui coûte 3 fois moins cher que lui, prêt à être remplacé au pied levé par le ST 2 mégas, qui *a priori* ne devrait pas tarder à être lui-même remplacé par le 4 mégas. On murmure qu'à son tour, un 16 mégas... Oui, l'anticipation freine les ventes. L'Apple IIgs agite fièrement son étiquette de prix pantagruélique en cherchant comme un fou les logiciels qui devaient l'accompagner dans son paquet cadeau. Chez Apple, on vend de moins en moins, mais on gagne de plus en plus. Ça, c'est du marketing.

LAZARE

Sanyo espère reprendre un petit bout de marché, même tout petit, juste un petit bout s'il vous plaît, avec un compatible à 5000 balles. Pendant ce temps, Tandy espère reprendre un petit bout de marché, oh, pas grand-chose, rien qu'un petit bout, avec un compatible à 5000 balles. Non loin de là, Victor voudrait bien avoir une part du gâteau, pas spécialement grosse, avec un compatible à 5000 balles. Cependant, une armée de mecs pas au courant se lancent dans la micro en espérant avoir une part de marché - même petite - en lançant des compatibles à 5000 balles. Il faudrait organiser une réunion pour tous ces gens-là, les confronter. Les mettre tous dans une pièce, face à face, et leur expliquer gentiment, lentement, en articulant bien, que quand y a plus de gâteau, c'est un peu con de continuer à discuter pour savoir si on va le couper en huit ou en seize.

ORIGINAL PC

Et IBM est le seul à ne pas se lancer dans le marché du compatible. Oh con, tu déconnes ? Sa part de marché s'effrite de jour en jour, le PC griffé IBM s'obstine à valoir plus de deux briques et plus personne n'en veut. Il y a trois semaines, ils ont annoncé une restructuration en profondeur de la société et un changement radical d'objectifs. Quand est-ce qu'on met des cravates ? Quand on cherche du boulot, oui. Tout s'explique.

UN SEUL PIED DANS LA TOMBE

Bon, voilà, basta ! On va pas continuer, c'est trop cruel : à part Amstrad, Atari et Commodore 64 qui n'ont tous les trois qu'un seul pied dans la tombe, le sida informatique décimera probablement tout le monde avant la fin de l'année prochaine. Il ne restera donc plus que les vrais fanatiques, les vrais hobbyistes pour continuer à taper sur un ordinateur pour le plaisir. Et ces vrais-là, c'est qui ? C'est vous et moi qui nous extasions encore devant un basic bien foutu, un bel assembleur de course ou un organigramme qui tienne la route.
A vous - et à vous seuls - je souhaite un joyeux Noël. Les autres peuvent crever (pléonasme).

BIDOUILLE GRENOUILLE

Ou comment tricher, modifier, trafiquer, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légalité, au moins ? Of course, mon Général ! La loi 85-600, titre V, article 47, du 3 juillet 1985 autorise une copie de sauvegarde, si par malheur vous trouvez dans cette rubrique la manière de déplomber un logiciel, c'est évidemment pour faire une unique sauvegarde. Vous êtes priés de replomber tout de suite après.

Vous êtes tous des cons. Ah, je l'ai dit, ça fait du bien. Rendez-vous compte, bande de veaux, qu'à Noël vous allez tous faire et recevoir des cadeaux exactement en même temps que 4 milliards d'autres êtres humains ! Si c'est pas du déterminisme, qu'est-ce que c'est, je vous le demande ? Et commencez pas les défenses oiseuses du style : "Je trouve ça con aussi, mais je le fais pour faire plaisir aux autres", parce que c'est pas une raison ! Jamais il vous vient à l'idée de faire des cadeaux en février ou en août ? Savez-vous, bande de glands, que le marché de la dinde connait une croissance de 4000% dans la semaine qui précède Noël ? Et savez-vous que les gens qui vendent de la dinde se réjouissent que vous vous comportiez comme des moutons de Panurge, parce que leur chiffre d'affaires augmente d'autant ? Vous avez pas honte, non ? Et savez-vous qu'à l'approche de Noël, tous les rédacteurs du monde se sentent obligés de faire un truc sur Noël, et que c'est très bien, et que c'est nul, tous ces veaux se croient détenir la vérité sur Noël et c'est tous des cons. Sauf moi. Non mais.

Pour égayer cette bordée d'insultes, voici un tapis de roses que je tisse à l'intention de Micheline Dax, le seul pirate encore vivant sur Commodore. Tous les autres sont morts parce qu'ils n'étaient pas drôles, et Micheline résiste encore et toujours ! Bravo, mon petit, t'iras loin. Voici ses pokes pour Commodore. Vous avez le nom du jeu, le ou les pokes à faire et en général, ça donne 255 vies, des vies illimitées ou alors des munitions comme s'il en pleuvait. Je précise en passant que certains sont de Dr Destruct, et que CMC envoie le bonjour à ouvrez les guillemets : Zombi Crew, The Thitan, Mad Hacker, Cletus, Droopy, Caps Lock, JR Soft et RV. Rcap, c'est pas la peine, ils ont disparu. Let's go.

Frogger : POKE 22341, 173.
Pacman : POKE 6001,255.
3D Pacman : POKE 3935, 165.
Munchman 64 : POKE 5946, 20.
CIA's Pacman : POKE 97275, 165.
Burger Chase : POKE 12392, 173 et POKE 5874, 173.
Kid Grid : POKE 9970, 173 et POKE 10853, 255.
Rollin : POKE 12365, 173 et POKE 14007, 255.
Gateway to Apshaï : POKE 5529, 173.
Astro chase : POKE 3165, 255 ou POKE 5161, 169.
R'Nest : POKE 4446, 173 ou POKE 2759, 255.
Frogger 2 : POKE 11120, 255.
Robotron : POKE 4536, 255.
Protector 2 : POKE 19049, 165.
Revenge of MC : POKE 40905, 165.
Snokie : POKE 31258, 255.
Ghouls : POKE 11649, 173.
Buck Rogers : POKE 2491, 127.
Falcon Patrol 2 : POKE 14951, 128 ou POKE 14688, 165.
Falcon Patrol 1 : POKE 16764, 169 ou POKE 16705, 255.
Flash Bier : POKE 9203, 173 ou POKE 9210, 255.
Lady Tut : POKE 6159, 165 ou POKE 2392, 128.
Xerons : POKE 2273, 173 ou POKE 2134, 255.
Grog's revenge : POKE 29651, 102 ou POKE 29651, 13.
Apple Cider : POKE 2755, 127.
Burning Rubber : POKE 18432, 173 ou POKE 4650, 255.
Gyruss : POKE 10559, 165 ou POKE 4159, 255.
Time Runner : POKE 12848, 173 et POKE 12961, 173.
Bounty Bob strikes back : POKE 28463, 173.
Phœnix : POKE 22741, 234 : POKE 22742, 234 : POKE 22743, 234.
Miner 1861 : POKE 6417, 208 : POKE 6418, 1.
Sabre Wulf : POKE 33328, 234 : POKE 33329, 234 : POKE 33330, 234.
Frantic Freddie : POKE 3118, 234 : POKE 3119, 234.
Crazy Caveman : POKE 4433, 234 : POKE 4434, 234.
Hovver Bower : POKE 35680, 96.
Pakacuda : POKE 7014, 234 : POKE 7015, 234.
Survivor : POKE 19734, 234 : POKE 19735, 234 : POKE 19736, 234.
Pogo Jœ : POKE 2779, 36.
Blue Moon : POKE 12836, 234 : POKE 12837, 234.
Airwolf : POKE 13473, 255.
Monty Mole : POKE 39273, 234 : POKE 39274, 234.
Robin Rescue : POKE 6144, 234 : POKE 6145, 234 : POKE 6146, 234.
Choplifter : POKE 8011, 173.
Sammy Light Foot : POKE 3678, 234 : POKE 3679, 234 : POKE 3680, 234 : POKE 3681, 234.
Congo Bongo : POKE 3443, 234 : POKE 3444, 234.
Flip and Flop : POKE 16505, 0.
China Miner : POKE 34623, 44.
Cliff Hanger : POKE 5528, 0.
Pooyann : POKE 20634, 173.
Who dares wins 2 : POKE 15697, 173 : POKE 6991, 0.
Sea Fox : POKE 7337, 173.
Crossfire : POKE 27625, 173.
Stix : POKE 2835, 234 : POKE 2836, 234 : POKE 2837, 234.
Moon Buggy : POKE 24251, 173.
Jungle Hunt : POKE 2242, 234 : POKE 2243, 234.
Scuba Dive : POKE 3584, 234 : POKE 3585, 234 : POKE 3586, 234.
Tropical Fever : POKE 28628, 234 : POKE 28629, 234 : POKE 28630, 234.
Fort Apocalypse : POKE 14697, 0 : POKE 36366, 0.
Mutant Camels : POKE 11639, 255.

Suite la semaine prochaine. Mais c'est un roman-fleuve ! Oui.

Bon, qu'est-ce que je fais, je recause de Noël ou je continue dans les bidouilles ? Allez, je continue. Voici la solution du Dossier Palmer sur Apple, par The Dimensional Shambler.

"Lire dossier, ouvrir tiroir, lire manuel, ouvrir placard, prendre bouteille, n, parler secrétaire, o, pousser apple, prendre brosse, e, n, laisser bouteille, laver dents, laisser brosse, o, o, voler cuillère, embrasser vendeuse, e, e, s, donner hamburger, n, o, s, e, tourner clé, prendre barre, tourner clé, laisser clé, o, n, e, soulever plaque, barre, prendre bouteille, boire bouteille, laisser bouteille, b, prendre billet, h, o, s, o, s, ouvrir poubelle, fouiller poubelle, laisser cuillère, n, n, voler tournevis, s, s, prendre décapsuleur, prendre parapluie, ouvrir parapluie, ouvrir montre, décapsuleur, prendre pile, prendre cuillère, laisser montre, laisser décapsuleur, pousser poubelle, b, mettre billet, laisser parapluie, e, mettre pile, appuyer bouton, e, dévisser grille, laisser tournevis, prendre annuaire, lire annuaire, palmer, prendre ticket, laisser annuaire, n, laisser cuillère, creuser trou, cuillère, monter cheval, e, défoncer porte, barre, n, brûler corde, parler femme (notez le numéro de téléphone), s, o, o, o, s, s, composer n° de téléphone que la nana vous a donné, n, n, o, s, e, prendre clé, e, fouiller voiture, prendre cigare, allumer voiture, donner cigare, allumer cigare."

Voilà. C'est tout pour cette fois-ci, cause que maintenant, je vais aller bouffer ma dinde et y a plein de cadeaux qui m'attendent. Salut les moutons !



SILIGNES TÉLÉPHONIQUES

Ah, quel plaisir de vous retrouver, semaine après semaine, fidèles au rendez-vous hebdomadaire que je vous donne chaque vendredi.
Ceci était le type même d'intro qu'on met quand on ne sait pas quoi dire dans une intro.

C'est un Carcassonais (est-ce qu'on dit Carcassonais ? Je ne sais) qui envoie le premier siligne de la semaine. Son truc redéfinit les messages d'erreur pour faciliter la programmation. Ainsi, ERROR 2 devient SYNTAX ERROR, ERROR 5 devient ILLEGAL FUNCTION CALL... C'est des trucs comme ça que je veux que vous m'envoyiez pour les silignes. Pour sa peine, il empoche non pas 4 mais 6 logiciels de son choix.

Listing MO5.

```
1 CLEAR,39274:CLS:RESTORE:FORI=0TO25:REA
DA$:POKE40912+I,VAL("&H"+A$):NEXT:FORI=0
TO6:READA$:POKE40951+I,VAL("&H"+A$):NEXT
:FORI=0TO22:READA$:A$=LEFT$(A$,31):FORJ=
0TOLEN(A$)-1:POKE39275+I*32+J,ASC(MID$(A
$,J+1,1)):NEXTJ:POKE39275+I*32+LEN(A$),0
:NEXTI
2 EXEC40951:DATA C1,1E,2B,05,8E,96,2A,20
,03,8E,99,6A,86,20,5A,3D,30,8B,BD,CE,2C,
3F,08,7E,C3,75,8E,9F,D0,BF,21,FC,39
3 DATA "NEXT without FOR","Syntax Error"
,"RETURN without GOSUB","Out of DATA","I
llegal Function Call",Overflow,"Out of M
emory","Undefined Line Number","Bad Subs
cript","Duplicate Definition","Division
by zero","Illegal Direct","Type Mismatch
"
4 DATA "Out of String space","Long Strin
g","String formula Too complex","Can't c
ontinue","Undefined user Fonction","No R
ESUME","RESUME without Error","Unprintab
le Error","Missing Operand","FOR without
 NEXT"
5 DATA "Not in use","bad File Mode","Alr
eady Open","Input Output error","Input p
ast End","bad File Descriptor","Direct S
tatement","Not Open","Bad Data","device
In Use","Device Unavailable","Protected
Program"
6  'ATTENTION:CA NE MARCHE PAS SOUS DOS
     Pour  changer  les  messages
      d'erreur  il  suffit  de
       changer  les  DATAs !!
```

Le deuxième siligne, et le dernier par la même occasion parce que six lignes prennent plus de place que deux, est pour Amstrad. Il nous a été envoyé par Jean-Louis Cheynard, qui habite dans le 87.

C'est un utilitaire pour renommer, effacer, changer de USER et déprotéger le basic. Pas trop mal, mais bon. Ça ne vaut que 4 softs

Listing Amstrad.

```
10 |DISC:MODE 2:WINDOW#0,2,79,3,23
:WINDOW#2,1,80,1,1:WINDOW#1,1,80,2
5,25:PRINT#1,CHR$(24);"  1-Rename
  2-Erase   3-User   4-CoPie RUN
 5-DePro basic   6-Hardware  ";CHR
$(24);"Disc";CHR$(24);"  ";CHR$(24
);:PRINT#2,CHR$(24)
20 PLOT 4,24:DRAWR 0,352:DRAWR 632
,0:DRAWR 0,-352:DRAWR-632,0:CLS#2:
C$=INKEY$:c=VAL(C$):ON C GOTO 30,3
0,30,40,50,40:GOTO 20
30 CLS:CAT:IF c=1 THEN INPUT#2,"An
cien nom ",b$:INPUT#2,"Nouveau nom
 ",a$:|REN,@a$,@b$:CLS:CAT:GOTO 20
 ELSE IF c=2 THEN INPUT#2,"On effa
ce ",d$:|ERA,@d$:CLS:CAT:GOTO 20 E
LSE IF c=3 THEN INPUT#2,"User? 0-1
5 ",u:|USER,u:CLS:CAT:GOTO 20
40 IF c=4 THEN PRINT#2,"CoPie RUN.
..Any key":CALL &BB06:SAVE"RUN":CL
S:CAT:GOTO 20 ELSE IF c=6 THEN IF
h=0 THEN|TAPE:h=1:LOCATE#1,75,1:PR
INT#1,"TaPe":GOTO 20:ELSE IF h=1 T
HEN|DISC:LOCATE#1,75,1:PRINT#1,"Di
sc":h=0:GOTO 20
50 f=HIMEM-8:MEMORY f-1:i=INT(f/25
6):IF PEEK(&AC01)=0 THEN POKE f+2,
44 ELSE POKE f+2,69
60 POKE f,175:POKE f+1,50:POKE f+3
,174:POKE f+4,207:POKE f+7,201:POK
E f+5,PEEK(&BBB5):POKE f+6,PEEK(&B
BB6):POKE &BBB5,f-(i*256):POKE &BB
B6,i:POKE &BBB4,195:INPUT"Fichier
basic";P$:MODE 2:PRINT UPPER$(P$):
LOAD P$
```

Ah, quel plaisir de vous quitter, semaine après semaine, sachant que vous serez fidèles au rendez-vous que je vous donne chaque vendredi.
Ceci est le type même de conclusion qu'on met quand on ne sait pas quoi dire dans une conclusion. Vous aurez compris que cette semaine, je ne savais pas du tout quoi dire.

Septh.

SON ET LUMIERE

TONY DE PELTRIE

- Eh, t'as vu la gueule, on dirait Fernandel.
- Mais non, c'est un crooner. Je l'ai déjà vu à la télé et puis dans un hebdo de rock, Hebdogiciel.
- Tu déconnes ?
- Non, je te jure, c'est Tony... Ouaiis, c'est ça, il s'appelle Tony.

Eh oui, revoilà le beau Tony, le Sinatra de la vidéo, le Michel Berger de l'image de synthèse. Car il s'agit d'image. De la belle, hein, en 3D, avec synthèse vocale plus vraie que nature.
Créé à l'université de Montréal par



Pierre La Chapelle et Philippe Bergeron, Tony de Peltrie est un court-métrage où un dénommé Tony joue du piano, chante et danse pendant HUIT MINUTES. Pianiste de bar sur le déclin, il s'éclate dans toutes les dimensions, grimpe les octaves comme Tarzan sur sa guenon, avec facilité et sans retenue, évoquant avec nostalgie les années fastes où il était célèbre. Au fur et à mesure, l'euphorie musicale l'emporte et gagne le piano qui... (voir photo).

DE L'IMAGE

A la base, un logiciel DADS d'animation et un système interactif, TAARNA qui amplifie les possibilités de contrôle du squelette et de transformation des formes. TAARNA combine cinq commandes : plier, tordre, pivoter, étirer et tourner qui furent surtout appliquées au visage. Vingt expressions d'un véritable visage humain furent numérisées puis "travaillées" : exagération d'expression, mélange... Le résutat impressionne par sa finesse et son réalisme. C'est pas compliqué, ce court métrage a remporté le prix Pixel-INA plus une douzaine d'autres dans le monde.

Imaginez un peu, programmé en PASCAL, DADS regroupe 700 procédures (constructions d'objets, de corps organiques, manipulations, affichages de solides...) auxquelles TAARNA superpose 100 commandes de modifications (positions objets, angle de prise de vue, lumières,....). le tout reproduit sur un écran (512x512) Raster Technologies One /25s disposant de 24 plans de mémoire (16 millions de couleurs). Enfin, histoire de vous noyer sous les chiffres, la digitalisation des objets fut faite avec un GRADICON ayant une surface sensible de 1,650 X 1,350 m avec précision au millième de pouce (maudit ! Quel doigté).

Malgré sa puissance de calcul, il a fallu CINQ minutes par image au CYBER 855 pour réaliser chacune des 1440 x 8 images. Question subsidiaire : devinez le temps de calcul de TONY ?

DU SON

Il se compose du générique, des voix, de la musique et des effets spéciaux. La musique colle parfaitement à chaque image, la voix me plaît moins mais pour un canadien, c'est pas mal, enfin les effets spéciaux doivent tout à Allan McCarthy et à son Synclavier II, un super synthétiseur qui ferait bien dans mon salon (d'ailleurs, vous pouvez vous cotiser pour mon Noël et envoyer vos dons à Moulinex, bureau 512, Hebdogiciel,...).

QUAND

Evidemment, la perfection risque de vous décourager. Mais profitez-en plutôt pour y piquer des idées, pour stimuler votre créativité. Tony, c'est le premier émulateur pour téléspectateurs ectoplasmes avides d'émotions.

Vous pourrez tous le voir le dimanche 28 décembre à 20h30 sur Canal + (merci Bombyx). Commencez pas à pleurer sur votre décodeur craignos acheté dans les bas-fonds de Bruxelles, Tony de Peltrie sera diffusé EN CLAIR. Comment ça, vous ne recevez pas Canal + ? Votre cas est désespéré. Déménagez de toute urgence.

P.S. Il serait question que Canal + consacre un magazine régulier aux images de synthèse. Une perspective à s'en lécher les bobines. A suivre.

PASCAL TOURAIN RÉPOND À VOS QUESTIONS ET VOUS PARLE D'UN SPECTACLE QU'IL A BIEN AIMÉ

Vous êtes chaque semaine très nombreux à m'écrire et à me poser une multitude de questions. J'ai décidé aujourd'hui d'y répondre et de rattraper ainsi le retard accumulé. Si vous en avez d'autres, n'hésitez pas à me les envoyer, cette rubrique paraissant désormais à intervalles réguliers.

(de N. Goutherot, 70, Gray)
- Dis Pascal, dessine moi un mouton...
- J'ai pas que ça à foutre, et de toutes façons, j'aime pas les bêtes.

(de L. Martin, 69, Lyon)
- Pourquoi dans les paquets de 4 yaourts (aromatisés ou aux fruits) y en a-t-il toujours au moins deux à la fraise ?
- Je suis bien placé pour répondre à ta question : c'est une magouille entre les producteurs de fraises et les syndicats laitiers pour liquider les excédents. C'est parfaitement insupportable, d'autant plus que les yaourts à la fraise sont les plus fades de tous.

(de J. Garay, 72, Le Mans)
- Pascal, sais-tu pourquoi on appelle Yves Mourousi "Nescafé" ?
- Oui, bien sûr, c'est parce qu'on se le fait en vitesse sur un coin de table, non ?

(de F. Benatard, Paris 16)
- Quelles sont les deux manières différentes de sodomiser une mouche ?
- Avec ou SANS son consentement !

(de R. Leroux, 95, Bezons)
- Je me lave les dents depuis des années avec du dentifrice Signal : est-ce vrai qu'un jour j'aurai une dent sur deux de rouge ?
- Oui, oui, tout à fait.

(de Z. Vlizowicz, 91, Vitry-Châtillon)
- Quel est le comble de la déshydratation ?
- Je sais pas !
- L'éjaculation en poudre, ah ah !
- Oui, merci, c'est très amusant. Allez hop, une dernière question et on arrête, vous commencez à m'emmerder.

(de J. Boursault, Paris 18)
- Est-ce que la lumière dans le frigo reste allumée quand la porte est fermée ?
- Prends un pull-over et va voir, t'auras la réponse !

J'aime bien aller au théâtre, pas vous ? Vous avez tort ! Si vous ne devez voir qu'un spectacle cette année, allez vite applaudir **La mariée mise à nu par ses célibataires, même** au Grand Edgar. C'est très bien. J'ai écrit juste en sortant de la salle ce texte intitulé *La théorie de l'entonnoir*, que je vous livre extemporanément :

La théorie de l'entonnoir

Trois, quatre célibataires sont sur le bord de l'entonnoir. La mariée leur prend la main et les emmène. Force centrifuge de leurs habits du dimanche face à l'attraction tourbillonnante de leur nudité future. La peur de quitter le bord est telle qu'on est même obligé de leur taper un peu durement sur les doigts. Mais l'engloutissement est inévitable, tant la mariée est résolue. Dans le froissement de la robe qui tombe, comme un peu de crème un moment retenue au fond de l'entonnoir où l'on verse le lait qui presse et se libère brusquement, dans ce froissement comme un cri, disparaît tout ce qui peut nous séparer de la chair. Plus de vêtements, et plus d'appréhension. Mais le cœur bat très fort; ce sera tout le corps qui battra à l'unisson. On ne regardera pas d'où l'on vient, mais pas d'avantage où l'on va. La machine irritante et juste décidera qui s'unira avec Marie.



Le couple enfin constitué au grand soulagement des âmes sensibles et soucieuses de moralité s'avérera une démonstration par l'absurde d'anachronisme. Chacun pourra à nouveau lutter à armes égales avec la machine aux décisions volatiles. Le plaisir prendra toutes les formes : solide dans l'érection, liquide dans la liqueur et vapeur dans la conversation, prétexte des prétextes.

Moins fort, tout bat moins fort. On n'y peut rien, sauf partir à temps. Marie saura nous quitter lorsque nos doigts ne sauront plus inventer sur sa peau de nouvelles bouches. La retenir ? On ne sait que la prendre. Et que faire contre la machine ? Sinon s'en servir comme objet de plaisir ?

Pourtant rien n'est moins triste, car on sait maintenant se servir d'un entonnoir comme toboggan.

... C'est joli, non ? Pour parler plus concrètement, je dirai que c'est valable, qu'on se fend la gueule, et qu'on en a pour son argent. Voilà.

Renseignements pratiques :

"La mariée mise à nu par ses célibataires, même."
De Benoît Vitse. Mise en scène de l'auteur, avec Benoît Vitse, Jacques Bourdat, Alain Popoff, Patrice Perrault, Véronique Vellard et William Herremy. Au Grand Edgar, 6, rue de Gaîté, métro Edgar Quinet, tel. 43 20 90 09. Du lundi au samedi à 22 heures. Places : 80 et 120 francs, lundi 30% de réduction. Jusqu'au 6.1.87.

Un pour tous, tous Tourain.

CLUB HEBDOGICIEL

REGLEMENT

- L'achat des logiciels, des fournitures et des matériels à prix pétés est réservé aux membres du club Hebdogiciel.

- Les petites annonces gratuites envoyées par les membres du club Hebdogiciel sont prioritaires.

- Les membres du club Hebdogiciel bénéficient d'une remise de 10% sur l'abonnement annuel et semestriel à Hebdogiciel.

- Les membres du club Hebdogiciel ont accès à tous les services du serveur minitel Hebdogiciel HG, y compris la section pirate, les boîtes aux lettres et le téléchargement.

- Les membres du club Hebdogiciel bénéficient de tarifs réduits sur les badges, tee-shirts, casquettes et autres gadgets inutiles édités par Hebdogiciel.

- Les membres du club Hebdogiciel reçoivent une carte et un insigne gratuit lors de leur adhésion (à choisir parmi 9 modèles originaux de Carali).

- Le club Hebdogiciel apportera son aide aux membres du club en cas de litige avec des vendeurs ou des revendeurs de matériel informatique.

- Les membres du club Hebdogiciel disposent d'un numéro de téléphone direct où une charmante personne leur fournira tous les renseignements sur les activités du club et sur les logiciels du soft-parade.

- Un concours de pronostics réservé aux membres du club est organisé régulièrement. Le premier prix est beau.

- La cotisation annuelle pour l'adhésion au club Hebdogiciel est fixée à 150 francs.

- La carte du club Hebdogiciel est strictement personnelle, elle ne peut être vendue ou prêtée.

- Hebdogiciel se réserve le droit de refuser l'adhésion au club à qui bon lui semble, non mais !

- L'adhésion au club Hebdogiciel entraîne l'acceptation du présent règlement.

SUPPORTS	
DSK	DISQUETTE
K7	CASSETTE
CAR	CARTOUCHE
S	SOFTCARD

COTES	
* * *	INDISPENSABLE
* *	RECOMMANDÉ
*	BON

PRIX	
A :	PRIX CATALOGUE
B :	PRIX ABONNÉ
C :	PRIX CLUB

VOUS CHERCHEZ UN ORDINATEUR, UN LECTEUR DE DISQUE, UNE IMPRIMANTE, DES PERIPHERIQUES OU DES ACCESSOIRES ?

LE CLUB PEUT VOUS LES PROCURER A UN PRIX SUPER SYMPA.

MARQUES : AMSTRAD
ATARI ST
CANON
CITIZEN (imprimantes)
COMMODORE
VICTOR (compatibles PC)



Tél. au (1) 46.27.01.00. POUR LES TARIFS ET LA DISPONIBILITE

EXEMPLES DE PRIX :

PRINTEL

INTERFACE pour transformer votre AMSTRAD CPC en poste télé, prix club : 1230F.TTC.

CANON

CANON XO7 + XP 150, prix club 1549 F.TTC
INTERFACE Peritel pour CANON XO7 avec alimentation, prix club : 990 F.TTC.

CITIZEN

Imprimante 120D, prix club 1986 F.TTC

COMMODORE

AMIGA A1000 + Ext. 156Ko, prix club 9500 F.TTC
COMMODORE 64 (nouveau modèle), prix club : 1900 F.TTC
LECTEUR 1541, prix club 1790 F.TTC
COMMODORE 128D, prix club 5390 F.TTC
COMMODORE 128, prix club 2790 F.TTC

THOMSON

MONITEUR COULEUR (basse résolution), prix club 1820 FTTC
MONITEUR COULEUR (haute résolution), prix club 2590 FTTC

VICTOR TECHNOLOGY

VPC 2 640 Ko + moniteur 14'' + 2 lecteurs 320K + clavier + MSDOS 3.1 + GW BASIC, prix club 9990 F.TTC



Revendeurs collectivités, pour vous procurer ces produits et les logiciels du club contactez CAROLE BILLORE au (1) 46 27 01 00.





BOUTIQUE DU CLUB

Horaires : du mardi au Vendredi, 10h - 13h / 14h - 19h. le samedi, 10h - 13h / 14h - 18h.

Fermée le lundi mais permanence téléphonique au Club, assurée de 10h 18h.

BOUTIQUE CLUB HEBDOGICIEL
160, rue Legendre, 75017 PARIS.
Tél. (1) 46.27.01.00.
Métro : Guy-Moquet



PROMO NOEL SUR LES JOYSTICKS

QUICKSHOT IX

☐ Boule de contrôle à micro-contact.

QUICKSHOT X

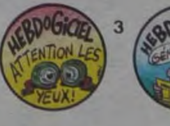
☐ IBM PC et compatibles

A	B	C
170	153	119



1 2





3



4



5



6



7



8



9

CLUB HEBDOGICIEL
24, rue Baron 75017 Paris
Georges PACMAN
Adhérent N° 001
Expire le : 31 MARS 1987

BULLETIN D'ADHÉSION AU CLUB HEBDOGICIEL

A renvoyer à HEBDOGICIEL, Service VPC, 24 rue Baron 75017 PARIS
(ECRIRE EN LETTRES CAPITALES)

Oui, j'adhère des deux mains et des deux pieds au club Hebdogiciel. J'ai pris connaissance du règlement et je vous envoie le mien (de règlement), soit 150 francs pour un an. Je recevrai ma carte d'adhérent sous une semaine et je suis content.

Je choisis le badge n° ....

Règlement joint : Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Etranger : mandat-poste international uniquement ☐

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Ville .... Code Postal ....

Signature :

Attention, si vous commandez des logiciels, utilisez le bon de commande au recto de celui-ci et faites deux chèques différents : un pour l'adhésion au club et un pour votre commande de logiciels.

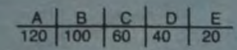
AU CLUB C'EST DÉJÀ NOËL

SUPER PROMO A PRIX PÉTÉS AVEC DEUX NOUVEAUX TARIFS RÉSERVÉS AUX MEMBRES DU CLUB

COLONNE D : Pour tout achat groupé de 3 logiciels.

COLONNE E : Pour tout achat groupé de 10 logiciels.

Bien entendu, vous pouvez panacher les titres.



A	B	C	D	E
120	100	60	40	20

Port jusqu'à 3 logiciels : 15F.
Port jusqu'à 10 logiciels : 20F.
Au dessus, nous consulter.

ATTENTION, STOCK LIMITÉ, N'ATTENDEZ PAS POUR COMMANDER !

TARIF DES LOGICIELS EN K7 OU EN DISQUETTES (même prix pour les deux supports)

AMSTRAD			
AM123	**	HARD HAT MACK	K7
AM188	**	PANZADROME	K7
AM239	***	STRANGELOOP	K7
AM272	**	THINK	K7
COMMODORE			
CO004	***	4e PROTOCOLE	DSK
CO057	**	CASTLE DR.CREEP	K7
CO061	*	CHOPLIFTER	K7
CO080	*	DAVID MIDNIGHT MAGIC	K7
CO474	**	HARD HAT MACK	K7
CO135	**	HARD HAT MACK	DSK
CO148	***	KARATEKA	K7
CO149	***	KARATEKA	DSK
CO164	***	LODE RUNNER	K7
CO197	**	NOW GAMES	K7
CO198	**	NOW GAMES II	K7
CO202	**	ONE AND ONE	K7
CO475	***	REALM OF IMPOSSIBILITY	K7
CO232	***	REALM OF IMPOSSIBILITY	DSK
CO251	***	SCARABEUS	K7
CO252	***	SCRABEUS	DSK
CO273	**	SPELUNKER	DSK
CO289	**	STARSHIP ANDROMEDA	K7
CO337	**	WILD WEST	K7
CO338	**	WILD WEST	DSK
CO342	***	WIZZARD	K7
CO343	***	WIZZARD	DSK
CO476	*	MAIL ORDER MONSTER	DSK
CO477	***	SKELTH	K7
CO478	*	RAID ON BUNGALOO BAY	K7
CO479	**	ARCHON	K7
CO480	*	GATES OF DOWN	K7
CO481	*	GHETTOBLASTER	K7
CO482	**	SAUCER ATTACK	K7
CO483	**	SAUCER ATTACK	DSK
CO484	*	BUG BLITZ	K7
CO485	*	BUG BLITZ	DSK
SPECTRUM			
SP008	**	ARCHON	K7
SP133	**	ONE ON ONE	K7
SP135	***	PANZADROME	K7
SP148	***	REALM OF IMPOSSIBILITY	K7
SP207	**	THINK	DSK

** Manuels en français.*

SUPER PROMO

POUR FETER LES 10.000 MEMBRES DU CLUB

ATTENTION, N'ATTENDEZ PAS, LES STOCKS SONT LIMITÉS









AMSTRAD

			A	B	C
AM449	3D VOICE CHESS (anglais)	K7	70	60	50
AM045	AGENDA	K7	60	50	40
AM453	ACTIVATOR	K7	70	60	50
AM454	ACTIVATOR	DSK	90	80	70
AM010	3D MEGACODE	K7	90	80	70
AM455	3D BOXING	DSK	90	80	70
AM456	3 WEEKS IN PARADISE	K7	70	60	50
AM016	AFFAIRE VERA CRUZ	K7	80	70	60
AM017	AFFAIRE VERA CRUZ	DSK	100	90	80
AM458	AMSTROID	K7	60	50	40
AM459	ALGEBRE	K7	60	50	40
AM460	BOULDERDASH	K7	70	60	50
AM037	BATAILLE POUR MIDWAY	DSK	110	100	80
AM040	BEACH HEAD	K7	70	60	50
AM041	BEACH HEAD	DSK	90	80	70
AM343	CORE	K7	70	60	50
AM465	CHIMERA	K7	70	60	50
AM466	CARNET D'ADRESSES	K7	60	50	40
AM479	COMPTA FAMILIALE	DSK	70	60	50
AM481	CHALLENGER	K7	70	60	50
AM483	DUNJON ADVENTURE	K7	70	60	50
AM484	CARTE D'EUROPE	K7	60	50	40
AM101	ESMERALDA ISLE	K7	70	60	50
AM347	FOURMOST ADVENTURE	K7	70	60	50
AM487	FORCE IV	K7	60	50	40
AM349	GOLDEN PATH	DSK	90	80	70
AM492	JUMP JET	K7	70	60	50
AM495	JACK THE NIPPER	K7	70	60	50
AM498	LOGO (français)	DSK	100	90	80
AM133	HOLD UP	K7	80	70	60
AM134	HUNCHBACK II	K7	80	70	60
AM141	JET SET WILLY	K7	80	70	60
AM296	KNIGHT RIDER	K7	80	70	60
AM145	KONG STRIKE BACK	K7	80	70	60
AM258	LE MILLIONNAIRE	K7	50	40	30
AM149	LORDS OF MIDNIGHT	K7	70	60	50
AM150	LORDS OF MIDNIGHT	DSK	90	80	70
AM152	LORIGRAPH	K7	120	110	90
AM153	LORIGRAPH	DSK	160	150	120
AM468	LE FLIPPER	K7	70	60	50
AM470	LA PALETTE MAGIQUE	K7	60	50	40
AM472	LA MALEDICTION DE THAAR	K7	60	50	40
AM473	THE BREAR	K7	60	50	40
AM477	MEURTRES A GRANDE VITESSE	K7	90	80	70
AM517	MISSION ELEVATOR	K7	80	70	60
AM518	MISSION ELEVATOR	DSK	100	90	80
AM156	MANDRAGORE	K7	125	115	90
AM157	MANDRAGORE	DSK	125	115	90
AM159	MARS SPORT	K7	70	60	50
AM160	MARS SPORT	DSK	90	80	70
AM163	MATCH POINT	K7	80	70	60
AM329	MELTDOWN	K7	90	80	70
AM353	MELTDOWN (6128)	DSK	100	90	80
AM359	MICROSAPIENS	K7	50	40	30
AM185	NEVER ENDING STORY	K7	90	80	70
AM499	OMEGA PLANETE INVISIBLE	K7	80	70	60
AM500	QUESTOR	K7	80	70	60
AM501	QUESTOR	DSK	90	80	70
AM502	RAID SUR TENERE	K7	70	60	50
AM503	STOCK	DSK	70	60	50
AM504	SOS OVOIDS	DSK	70	60	50
AM191	PLANETE BASE	K7	80	70	60
AM197	PYJAMARAMA	K7	80	70	60
AM199	RAID	K7	80	70	60
AM201	RAMBO	K7	80	70	60
AM203	RED ARROWS	K7	80	70	60
AM213	SEAS OF BLOOD	K7	80	70	60
AM312	SHADOW FIRE	K7	80	70	60
AM353	SHOGUN	K7	80	70	60
AM354	SHOGUN	DSK	90	80	70
AM331	SOUTHERN BELLE	K7	80	70	60
AM228	SPITEFIRE 40	K7	80	70	60
AM237	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	70	60	50
AM238	STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	90	80	70
AM317	SUPERCHESS	K7	80	70	60
AM341	SUPER PIPELINE II	K7	70	60	50
AM506	TEMPEST	K7	80	70	60
AM509	THESAURUS	K7	50	40	30
AM512	WILLOW PATTERN	K7	60	50	40
AM315	TANK COMMANDER	K7	70	60	50
AM255	TENNIS 3D	K7	90	80	70
AM259	THE COVENANT	K7	60	50	40
AM381	TOADRUNNER	DSK	90	80	70
AM058	TOMAHAWK	K7	80	70	60
AM276	WARLORD	K7	70	60	50
AM333	WATERLOO	K7	80	70	60
AM334	WATERLOO	DSK	90	80	70
AM434	WOLRD CUP CARNIVAL	K7	80	70	60
AM435	WORLD CUP CARNIVAL	DSK	90	80	70
AM519	DARK STAR	K7	70	60	50
AM520	MUTAN MONTY	K7	70	60	50
AM521	HUNCHBACK	K7	70	60	50
AM522	D.A.O.	DSK	90	80	70
AM523	TERREUR SUR LE NIL	DSK	90	80	70
AM524	MANIC MINER	K7	70	60	50
AM525	CHIROLOGIE	K7	70	60	50
AM526	COBRA PINBALL	DSK	90	80	70
AM527	CAP SUR DAKAR	DSK	90	80	70
AM528	PRODIGY	K7	70	60	60
AM529	PRODIGY	DSK	90	80	70

AMSTRAD PCW 8256

AM513	3D CLOCK CHESS	DSK	90	80	70
AM514	LORD OF THE RINGS	DSK	90	80	70
AM515	GRAHAM'S GOOCH'S TEST CRICKET	DSK	90	80	70

AMSTRAD PC IBM PC

IB032	CHESS	DSK	190	150	120

APPLE IIE IIC

AP006	ANGLAIS 2	DSK	200	180	140
AP007	ANGLAIS 3	DSK	200	180	140
AP008	ANGLAIS 4	DSK	200	180	140
AP009	ANGLAIS 5	DSK	200	180	140
AP094	CX BASE 100	DSK	300	250	200
AP031	EPIDEMIE	DSK	150	120	90
AP101	JEU DES RECORDS	DSK	90	80	70
AP102	L'HOTEL DES MARIONNETTEES	DSK	90	80	70
AP103	MICRO FLUTE	DSK	90	80	70
AP104	PFS ETAT	DSK	300	250	190
AP111	SCENARIO	DSK	110	100	90
AP063	SPACE SHUTTLE	DSK	150	120	90
AP115	DONKEY KONG	DSK	110	100	90
AP117	GALAXIANS	DSK	110	100	90
AP119	TRI JEUX	DSK	110	100	90
AP122	DECISION IN THE DESERT	DSK	110	100	90
AP123	HOME PACK	DSK	110	100	90
AP124	LA FEMME QUI NE SUPPORT...	DSK	110	100	90
AP125	VISYFILE	DSK	110	100	90
AP126	SKY BLAZER	DSK	110	100	90
AP127	LE JEU DU CHOMEUR	DSK	110	100	90
AP128	BORROWED TIME	DSK	110	100	90
AP129	TRACER SANCTION	DSK	110	100	90
AP130	TETE DE COCHON	DSK	110	100	90
AP132	ASSIMIL ALLEMAND	DSK	110	100	90
AP133	LA CITE PERDUE	DSK	110	100	90
AP134	EXCALIBUR QUEST	DSK	110	100	90
AP135	REGISTRE DE NOTES	DSK	110	100	90
AP136	HOMOPHONE	DSK	110	100	90
AP138	NAJA II	DSK	110	100	90
AP139	GALAXIE II	DSK	110	100	90

MACINTOSH

MA009	AD MAC FICHIER	DSK	200	150	90
MA006	BALANCE OF POWER	DSK	200	150	90
MA007	AUTOPORTRAIT HYPERLOG	DSK	200	150	90
MA008	HABADEX	DSK	300	250	190
MA011	MAC MANEGER	DSK	300	250	190
MA012	MAC PASCAL (US)	DSK	300	250	190
MA013	MICROSOFT CHART (fr.)	DSK	300	250	190
MA014	ORTHOGICIEL	DSK	300	250	190
MA015	OVERVIEW (US)	DSK	300	250	190
MA016	POLYFICHE	DSK	200	150	90
MA017	SARGON III	DSK	200	150	90
MA018	THINK TANK (1988+ US)	DSK	200	150	90

ATARI 400/600/800

AT013	BEACH HEAD	DSK	90	80	70
AT045	FIGHTER PILOT	DSK	90	80	70
AT130	JEWELS OF DARKNESS	DSK	90	80	70
AT131	POLAR PIERRE	K7	80	70	60
AT132	POLAR PIERRE	DSK	90	80	70
AT096	SPITFIRE ACE	K7	80	70	60
AT104	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	80	70	60
AT105	STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	90	80	70
AT106	STRIP POKER	K7	80	70	60
AT107	STRIP POKER	DSK	90	80	70
AT128	THE SECOND CITY	K7	90	70	60
AT139	LEADERBOARD	DSK	90	80	70
AT140	WARRIOR OF RHA	K7	80	70	60
AT141	QUESTRON	DSK	90	80	70
AT142	MERCENARY COMPENDIUM	K7	80	70	60
AT143	BOULDERDASH	K7	80	70	60
AT144	MOON SHUTTLE	K7	80	70	60
AT145	MOON SHUTTLE	DSK	90	80	70
AT146	VISICALC	DSK	90	80	70
AT147	CAMELEON	DSK	90	80	70
AT148	MELTDOWN	K7	70	60	50
AT149	THE PRINT SHOP	DSK	90	80	70
AT150	GLOUP/FLECHES	K7	70	60	50
AT151	INITIATION BASIC N°2	K7	70	60	50
AT152	INITIATION BASIC N°3	K7	70	60	50
AT153	BEACH HEAD 2	DSK	90	80	70
AT154	EIDOLON	DSK	90	80	70
AT155	HERO	CAR	90	80	70
AT156	JUMP MAN	K7	70	60	50
AT157	SKI WELLCUP	DSK	90	80	70
AT158	THE DREADNAUGHT FACTOR	CAR	90	80	70
AT159	CAMELEON	DSK	90	80	70
AT160	AZTEC CHALLENGE	DSK	90	80	70
AT161	SPIDER INVASION	K7	70	60	50
AT162	THE EIDOLON	DSK	90	80	70
AT163	KEYSTONE KAPERS	CAR	90	80	70
AT164	GESTION DE DONNEES	DSK	90	80	70
AT165	E.T. MATUVU	K7	70	60	50
AT166	COMMENT COMPTER	K7	70	60	50
AT167	GESTION FAMILIALE	K7	70	60	50

ATARI ST

ST024	BLACK CAULDRON	DSK	290	250	190
ST022	BORROWED TIME	DSK	290	250	190
ST003	CALENDAR	DSK	190	150	120
ST032	CARDS	DSK	190	150	120
ST006	DFT IBM /ST	DSK	290	250	190
ST009	FLIP SIDE	DSK	190	150	120
ST011	KISSED	DSK	290	250	190
ST012	LANDS OF HADOC	DSK	190	150	120
ST016	MINDSHADOW	DSK	290	250	190
ST017	MUD PIES	DSK	190	150	120
ST018	SOFT SPOOL	DSK	190	150	120
ST034	THE ANIMATOR	DSK	290	250	190
ST027	UTILITIES	DSK	290	250	190

COMMODORE

CO029	BEACH HEAD	K7	70	60	50
CO030	BEACH HEAD	DSK	90	80	70
CO059	CENTIPEDE	CAR	80	70	60
CO062	CHOPLIFTER	DSK	90	80	70
CO065	COMBAT LEADER	K7	80	70	60
CO067	COMIC BAKERY	K7	70	60	50
CO490	DATAMAT	DSK	130	90	80
CO081	DECATHLON	K7	80	70	60
CO082	DECATHLON	DSK	90	80	70
CO084	DIG DUG	CAR	130	90	80
CO085	DONALD DUCK	K7	80	70	60
CO086	DONALD DUCK	DSK	90	80	70
CO100	EXTRA TOOL	K7	190	150	130
CO101	EXTRA TOOL	DSK	190	150	130
CO367	FAIRLIGHT	DSK	90	80	70
CO400	PHANTAISIE	DSK	90	80	70
CO433	GO FOR GOLD	K7	35	30	20
CO433	GO FOR GOLD	DSK	50	40	30
CO364	GOLF CONSTRUCTION SET	K7	80	70	60
CO365	GOLF CONSTRUCTION SET	DSK	90	80	70
CO438	JACK THE NIPPER	K7	80	70	60
CO491	KNIGHT RIDER	K7	80	70	60
CO492	KING SIZE	K7	60	50	40
CO394	KNIGHT GAMES	K7	80	70	60
CO395	KNIGHT GAMES	DSK	90	80	70
CO174	MASK OF THE SUN	DSK	90	80	70
CO178	MATCH POINT	K7	80	70	60
CO493	MISSION ELEVATOR	K7	80	70	60
CO493	MISSION ELEVATOR	DSK	90	80	70
CO495	MERCENARY COMPENDIUM	K7	80	70	60
CO496	MEGAMEM 50	CAR	110	100	90
CO189	MONSTER TRIVIA	K7	80	70	60
CO190	MOON SHUTTLE	K7	60	50	30
CO191	MOON SHUTTLE	DSK	80	70	60
CO207	OUTLAWS	K7	80	70	60
CO498	PING PONG	DSK	90	80	70
CO218	POLE POSITION	K7	80	70	60
CO240	RIVER RAID	DSK	90	80	70
CO499	RUNESTONE	K7	80	70	60
CO500	ROCK'N BOLT	K7	80	70	60
CO501	ROCK'N BOLT	DSK	90	80	70
CO269	SPEED KING	K7	70	50	50
CO270	SPEED KING	DSK	90	80	70
CO276	SPITFIRE 40	K7	80	70	60
CO277	SPITFIRE ACE	K7	80	70	60
CO293	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	70	60	50
CO502	SHADOW FIRE	K7	80	70	60
CO503	STELLAR 7	DSK	90	80	70
CO504	SOLDIER ONE	K7	80	70	60
CO505	SOLDIER ONE	DSK	90	80	70
CO299	SUPERBOWL	K7	80	70	60
CO300	SUPERPIPELINE II	K7	70	60	50
CO301	SUPERZAXXON	K7	80	70	60
CO302	SUPERZAXXON	DSK	90	80	70
CO506	TOY BIZARRE	K7	70	60	50
CO507	TERRORMOLINOS	K7	70	60	50
CO508	THE STAFF OF KARNATA	K7	70	60	50
CO406	TOUCH DOWN	K7	80	70	60
CO407	TOUCH DOWN	DSK	90	80	70
CO339	WINNIE THE POOH	DSK	90	80	70
CO509	WARRIORS OF RHA	K7	80	70	60
CO510	WARRIORS OF RHA	DSK	90	80	70
CO512	SPIRIT OF THE STONE	K7	70	60	50
CO513	F15 STRIKE EAGLE	K7	70	60	50
CO514	KONG STRIKE BACK	K7	70	60	50
CO516	ZAXXON	K7	70	60	50
CO517	CHARTMASTER	K7	70	60	50
CO518	PUBGAMES	K7	70	60	50
CO519	TAU CETI	K7	70	60	50
CO520	POOYAN	K7	70	60	50
CO521	HYPER BIKER	K7	70	60	50
CO522	ROBBIN OF THE WOOD	K7	70	60	50
CO523	BASIC ETENDU MUSICAL	K7	70	60	50
CO524	ARCADE CLASSICS	K7	70	60	50
CO525	SUPER PHOENIX	K7	70	60	50
CO526	WEBB DIMENSION	K7	70	60	50
CO527	JENGI	K7	70	60	50
CO528	ON COURT TENNIS	K7	70	60	50
CO529	SCUBA DIVE	K7	70	60	50
CO530	VEGA	K7	70	60	50
CO531	EVOLUTION	DSK	90	80	70
CO532	HOVER BOVER	K7	70	60	50
CO533	FOURTH PROTOCOLE	K7	70	60	50
CO534	ZAXXON	DSK	90	80	70
CO535	COSMIC BOULCE	K7	70	60	50
CO536	HOT WHEELS	DSK	90	80	70
CO537	BABY BEARING	K7	70	60	50
CO538	FIST II	K7	70	60	50
CO539	BOMB JACK	DSK	90	80	70
CO540	PORTRAIT ROBOT	K7	70	60	50
CO541	COCCINELLE	CAR	70	60	50
CO542	FRACTION EN FOLIE	CAR	70	60	50
CO543	MULE	DSK	90	80	70
CO544	MEMOIRE MONSTRE	K7	70	60	50

COMMODORE AMIGA

CO486	ARCHON II ADEPT	DSK	290	250	190
CO487	INSTANT MUSIC	DSK	290	250	190
CO488	TRINITY	DSK	290	250	190
CO374	BORROWED TIME	DSK	290	250	190
CO377	MINDSHADOW	DSK	290	250	190

MSX

MS033	CONTRACT BRIDGE	K7	80	70	60
MS043	FLIGHT PATH 737	K7	80	70	60
MS148	HERCULE	K7	80	70	60
MS142	KING SIZE 50 GAMES	K7	80	70	60
MS131	LE MANS (Softcard)		90	80	70
MS097	SHARKHUNTER (softcard)		90	80	70
MS143	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	90	80	70
MS149	CHALLENGER	K7	70	60	50
MS150	CLUEDO	K7	70	60	50
MS151	ANGLAIS 1	K7	70	60	50
MS152	ANGLAIS 2	K7	70	60	50
MS153	VALISE 6*	K7	70	60	50
MS154	PYROMAN	K7	70	60	50
MS155	CLASSICS ADVENTURE	K7	70	60	50
MS156	INITIATION BASIC N°2	K7	70	60	50

ORIC

OR149	ICE GIANT	K7	50	40	30
OR009	AIGLE D'OR	K7	80	70	60
OR011	ARCHERON'S RAGE	K7	50	40	30
OR047	DRACULA'S REVENGE	K7	50	40	30
OR150	DAO	K7	50	40	30
OR151	CARACTOR	K7	60	50	40
OR152	BASIC FRANCAIS	K7	60	50	40
OR153	DURENDAL	K7	50	40	30
OR154	FLIPPER	K7	50	40	30
OR155	LOGO V1	K7	50	40	30
OR156	KITECRAN	K7	50	40	30
OR157	HUNCHBACK (ORIC1)	K7	50	40	30
OR150	ELECTRO STORM	K7	50	40	30
OR059	GALAXIANS	K7	50	40	30
OR073	INVADERS	K7	50	40	30
OR147	KRILLIS	K7	50	40	30
OR143	LIGHT CYCLE	K7	50	40	30
OR158	SUPER COPIE ECRAN	K7	50	40	30
OR159	ORIC MON	K7	50	40	30
OR123	SUPER METEOR	K7	50	40	30
OR145	THE ULTRA	K7	50	40	30

SPECTRUM

SP272	ACE	K7	80	70	60
SP004	AIRWOLF	K7	70	60	50
SP284	I OF THE MASK	K7	80	70	60
SP285	DANTING JO	K7	50	40	30
SP021	BATAILLE POUR MIDWAY	K7	80	70	60
SP023	BEACH HEAD	K7	70	60	50
SP247	BIGGLES	K7	70	60	50
SP032	BUCKS ROGERS	K7	70	60	50
SP065	GERRY THE GERM	K7	70	60	50
SP262	GLIDER RIDER	K7	70	60	50
SP069	GO TO HELL	K7	60	50	40
SP071	GUNFRIGHT	K7	70	60	50
SP263	HEART LAND	K7	70	60	50
SP251	HI-JACK	K7	70	60	50
SP079	HULK	K7	70	60	50
SP082	HYPER SPORTS	K7	70	60	50
SP083	ILE MAUDITE	K7	70	60	50
SP085	INTERCEPTOR COBALT	K7	60	50	40
SP089	JET SET WILLY II	K7	60	50	40
SP253	JACK THE NIPPER	K7	60	50	40
SP091	JUGGERNAUT	K7	60	50	40
SP266	KNIGHT RIDER	K7	70	60	50
SP267	MINDSTONE	K7	70	60	50
SP119	MORDON'S QUEST	K7	60	50	40
SP121	MUGSY II	K7	60	50	40
SP122	MUGSY HELL FIRE	K7	50	40	30
SP134	NEVER ENDING STORY	K7	70	60	50
SP136	NIGHT GUNNER	K7	60	50	40
SP140	PRINT PLUS	K7	60	50	40
SP282	PAINT PLUS	K7	60	50	40
SP256	PYRACURSE	K7	60	50	40
SP150	RIVER RAID	K7	60	50	40
SP151	RUNESTONE	K7	60	50	40
SP160	SABREWULF	K7	70	60	50
SP283	SHADOW FIRE	K7	60	50	40
SP163	SCUBA DI	K7	40	30	20
SP165	SIR FRED	K7	40	30	20
SP270	STAINLESS STILL	K7	70	60	50
SP185	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	60	50	40
SP271	STRIKE FORCE HARRIER	K7	60	50	40
SP286	THE DESIGNER PENCIL	K7	60	50	40
SP196	TERRO MOLINOS	K7	50	40	30
SP210	TOY BIZARRE	K7	50	40	30
SP223	XCEL	K7	50	40	30
SP225	ZAXON	K7	70	60	50
SP289	LOMBRIX	K7	70	60	50
SP291	MANAGER	K7	70	60	50
SP292	SUPER BOWL	K7	70	60	50
SP294	STARSTRIKE	K7	70	60	50
SP295	FIGHTER PILOT	K7	70	60	50
SP296	NIGHT GUNNER	K7	70	60	50
SP297	ROBBIN OF THE WOOD	K7	70	60	50
SP300	BASIC ETENDU	K7	70	60	50
SP302	COMPILATEUR	K7	70	60	50
SP305	SHADOW FIRE	K7	70	60	50
SP306	THE DESIGNER PENCIL	K7	70	60	50
SP307	STAR SEEKER	K7	70	60	50
SP308	LA BALLADE DU LUTIN	K7	70	60	50
SP309	KONG	K7	70	60	50
SP310	MANOIR DU DR GENIUS	K7	70	60	50
SP311	APPLE FAM	K7	70	60	50
SP312	CARNET D'ADRESSES 1	K7	70	60	50
SP313	CARNET D'ADRESSES 2	K7	70	60	50
SP314	LA GRANDE BOUCLE	K7	70	60	50
SP315	TOUR DE FRANCE	K7	70	60	50
SP316	PILLAGE COSMIC	K7	70	60	50
SP317	EVERYONE'S A WALLY	K7	70	60	50
SP318	GALAXIANS	K7	70	60	50
SP319	ONDURO	K7	70	60	50
SP320	BEAMRIDER	K7	70	60	50
SP321	PITFALL II	K7	70	60	50
SP322	STARBLITZ	K7	70	60	50
SP323	CENTIBUG	K7	70	60	50
SP324	DÉS EN CHUTTE LIBRE	K7	70	60	50
SP325	CORE	K7	70	60	50
SP326	APPRENDRE A PRONOMALISER	K7	60	50	40
SP327	ENTRAINEMENT CALCUL	K7	60	50	40
SP328	JOUER TOUT OU A DEUX	K7	60	50	40
SP329	ENCADREMENT (4 NIVEAUX)	K7	60	50	40
SP330	APPRENDRE A LIRE VITE	K7	60	50	40
SP331	BABY MATHS	K7	60	50	40
SP332	ARCHON REFLEX	K7	70	60	50
SP333	COMMANDO	K7	70	60	50
SP334	PENTAGRAM	K7	70	60	50
SP335	SPARKLERS SPECIAL	K7	70	60	50
SP336	MERLOCK THE MEDE	K7	70	60	50
SP337	PLANETOIDS	CAR	70	60	50
SP338	HUNGRY HORACE	CAR	70	60	50
SP339	JET PACK	CAR	70	60	50
SP340	PSST	CAR	70	60	50
SP341	THE PRICE OF MAGIC	K7	70	60	50

TEXAS TI99/4A

DIV242	AMBULANCE	CAR	70	60	50
DIV243	RABBIT TRAIL	CAR	70	60	50
DIV 244	ST NICK	CAR	70	60	50

THOMSON

TH002	3D KIT	K7	90	80	70
TH008	ANDROIDES	K7	90	80	70
TH146	BACKGAMMON	K7	80	70	60
TH147	AU PAYS DES CONTES	K7	60	50	40
TH148	CAP SUR DAKAR (TO9)	DSK	70	60	50
TH010	ANGLAIS 2	K7	90	80	70
TH011	ANGLAIS 3	K7	90	80	70
TH012	ANGLAIS 4	K7	90	80	70
TH013	ANGLAIS 5	K7	90	80	70
TH014	ANGLAIS 6	K7	90	80	70
TH015	ANGLAIS 7	K7	90	80	70
TH032	CHATEAU NOIR ET DRAGON	K7	90	80	70
TH035	COLISEUM	K7	90	80	70
TH038	CONTROLEUR AERIEN (MO5)	K7	150	120	90
TH040	CROKY II (MO5)	K7	90	80	70
TH070	ELIMINATOR	K7	90	80	70
TH047	EMPIRE	K7	90	80	70
TH049	EXTRA MIS/USINE INFER	K7	40	30	20
TH151	FORGET ME NOT	K7	50	40	30
TH157	GEMINY	K7	50	40	30
TH135	INITIATION AU BASIC 1	K7	50	40	30
TH136	INITIATION AU BASIC 3	K7	50	40	30
TH137	INITIATION AU BASIC 5	K7	50	40	30
TH138	JE TU IL	K7	50	40	30
TH060	IL L'INTRUS	K7	50	40	30
TH071	LE MILLIONNAIRE (MO5)	K7	60	50	40
TH078	MICROSCILLO	K7	80	70	60
TH139	L'OREILLE FINE	K7	60	50	40
TH140	LA RONDE DES CHIFFRES	K7	50	40	30
TH142	LIRE LES STATISTIQUES	K7	60	50	40
TH144	MOTUS	CAR	50	40	30
TH083	MISSION PAS POSSIBLE	K7	80	70	60
TH082	MISSION DELTA	K7	80	70	60
TH090	ORDINADOMI	K7	90	80	70
TH091	PILOT	K7	90	80	70
TH093	PLANETE INCONNUE	K7	80	70	60
TH096	POSEIDON	K7	90	80	70
TH145	PICTOR (MO5)	CAR	90	80	70
TH153	POINT BAC FRANCAIS (TO9)	DSK	60	50	40
TH098	PULSAR II	K7	80	70	60
TH126	QUEST (TO7)	K7	50	40	30
TH099	RAID SUR TENERE	K7	80	70	60
TH154	TO7/MO5 A L'ECOLE	K7	50	40	30
TH155	UN MOT POUR LE COMPTE	K7	40	30	20
TH109	SPACE SHUTTLE	K7	90	80	70
TH117	THOMCALC	K7	80	70	60
TH158	SORTILEGE TO9	DSK	90	80	70
TH159	LORITEL MO5	K7	70	60	50
TH160	BUDGET FAMILIAL MO5	K7	70	60	50
TH161	FLIPPER MO5/TO7	K7	70	60	50
TH162	FULGUR MO5/TO7	K7	70	60	50
TH163	LA RONDE DES FORME TO7	K7	70	60	50
TH164	ATLANTIS MO5	K7	70	60	50
TH165	L'AFFAIRE VERA CRUZ TO9	DSK	90	80	70
TH166	NOIX DE COCO TO7	K7	70	60	50
TH167	DES SIGNES DANS L'ESPACE TO7	K7	70	60	50
TH168	LA MALEDICTION DE THAAR TO9	DSK	90	80	70
TH170	THESAURUS TO9	DSK	90	80	70
TH171	AIS DESASS MO5/TO7	K7	70	60	50
TH172	TABLO 5 MO5	K7	70	60	50
TH173	ROGER ET PAULO MO5/TO7	K7	70	60	50
TH174	QUEST : SCIENCES & DECOUV. TO7	K7	70	60	50
TH175	QUEST : HISTOIRE/GEO TO7	K7	70	60	50
TH176	QUEST : SPORT TO7	K7	70	60	50
TH177	ARSENE LAPIN MO5/TO7	K7	70	60	50
TH179	CONTROLE AERIEN TO7 TO9	CAR	90	80	70
TH180	REGATES MO5/TO7	K7	70	60	50

VIC 20

DI019	COSMIC CRUNCHER	CAR	40	30	20
DI034	SEAWOLF	CAR	40	30	20
DI029	PIRATE COVE	CAR	40	30	20
DI245	GORF	CAR	40	30	20
DI027	OMEGA RACE	CAR	40	30	20
DI028	PINBALL SPECTACULAR	CAR	40	30	20
DI246	CLOWN	CAR	40	30	20
DI033	JUPITER LANDER	CAR	40	30	20
DI038	THE COUNT	CAR	40	30	20
DI248	LIGHT PEN (crayon optique)		40	30	20
DI247	PADDLES (manette)		40	30	20
DI249	SUPER SLOT	CAR	40	30	20
DI036	MONKEY WAR	CAR	40	30	20
DI250	SUPER ALIEN	CAR	40	30	20
DI020	COSMIC JAILBREAK	CAR	40	30	20
DI251	VIC STAT	CAR	40	30	20
DI252	GALAXIAN	CAR	40	30	20
DI253	CENTIPEDE	CAR	40	30	20
DI254	PACMAN	CAR	40	30	20
DI256	JUNGLE HUNT	CAR	40	30	20
DI024	MENAGERIE	K7	40	30	20
DI257	L'ORDINATEUR COPAIN	K7	40	30	20
DI258	Q BONHAN	K7	40	30	20
DI037	THE CATCH	K7	40	30	20

ZX 81

SP087	RUINE	K7	50	40	30
SP288	3D FORMULE 1	K7	50	40	30
SP290	GRAPHIC 81	K7	50	40	30
SP299	ZX TRANS	K7	50	40	30
SP301	INTERCEPTOR COBALT	K7	50	40	30

C'EST NOUVEAU ÇA VIENT DE SORTIR

AMSTRAD SPÉCIAL MASTERTRONIC 3 JEUX SUR UNE DISQUETTE 3" 75 F. POUR LES MEMBRES DU CLUB !!

AM449	**	NUMERO 1 : SPEED KING THE APPENTICE THE GOLDEN TALISMAN	DSK	99	89	75
AM450	*	NUMERO 2 : CONQUEST FORMULA ONE SIMULATOR STORM	DSK	99	89	75
AM451	**	NUMERO 3 : MOLECULE MAN LAST V8 PIPELINE	DSK	99	89	75

AMSTRAD

AM438	**	EREBUS	K7	180	162	135
AM439	**	EREBUS	DSK	220	198	165
AM440	**	FIRELORD	K7	108	97	75
AM441	**	FIRELORD	DSK	181	97	75
AM442	***	IKARI WARRIOR	K7	108	97	75
AM443	***	IKARI WARRIOR	DSK	181	163	126
AM444	**	LE PACTE	DSK	220	198	176
AM445	***	SAPIENS	K7	140	126	112
AM446	***	SAPIENS	DSK	180	162	144
AM447	***	THE MUSIC BOX	K7	181	163	126
AM448	**	TOP SECRET	DSK	240	216	192

ATARI ST

ST051	***	CHESS	DSK	303	272	212
ST052	*	ELECTRONIC POOL	DSK	242	218	169
ST053	**	EREBUS	DSK	240	216	180
ST054	*	FIRE BLASTER	DSK	240	216	180
ST055	*	SPACE STATION	DSK	303	272	212
ST056	*	ST PROTECTOR	DSK	240	216	180
ST057	*	WAR ZONE	DSK	240	216	180
ST058	***	WANDERER (RELIEF)	DSK	295	265	221

COMMODORE

CO465	***	BEYOND THE FORBIDDEN	K7	120	108	84
CO466	***	BEYOND THE FORBIDDEN FOREST	DSK	181	163	126
CO467	*	DRUID	K7	96	86	67
CO468	*	DRUID	DSK	157	141	109
CO469	***	LEATHER GODESSES OF PHOBOS	DSK	303	272	212
CO470	*	THAI BOXING	K7	96	86	67
CO471	*	THAI BOXING	DSK	145	130	101
CO472	***	TRINITY	DSK	425	382	297
CO473	***	UCHI MATA	K7	120	108	84
CO474	***	UCHI MATA	DSK	147	141	109

SPECTRUM

SP273	**	BIG 4	K7	120	108	84
SP274	*	FIRELORD	K7	108	97	75
SP275	*	GALVAN	K7	96	86	67
SP276	***	INFILTRATOR	K7	120	108	84
SP277	***	PAPERBOY	K7	96	86	67
SP278	*	STREET HAWK	K7	96	86	67
SP279	*	STRIKE FORCE COBRA	K7	120	108	84
SP280	***	GIFT FROM THE GODS	K7	120	108	84
SP281	***	URIDIUM	K7	108	97	75

THOMSON

TH127	**	EREBUS (MO/TO)	K7	180	162	135
TH128	**	EREBUS (TO8, TO9) 3"1/2	DSK	240	216	180
TH129	**	EREBUS QUICKDISK	DSK	270	243	202
TH130	**	LA MINE AUX DIAMANTS (MO/TO)	K7	151	136	113
TH131	**	LA MINE AUX DIAMANTS (TO8, TO9) 3"1/2	DSK	246	221	184
TH132	**	VIE ET MORT DES DINOSAURES (MO/TO)	K7	159	143	119
TH133	***	SORCERY (MO/TO)	K7	153	137	114
TH134	***	SORCERY (TO8, TO9) 3"1/2	DSK	204	183	153

AMSTRAD

				A	B	C
AM012	**	3D VOICE CHESS FRANCAIS	K7	121	108	75
AM013	**	3D VOICE CHESS FRANCAIS	DSK	182	163	107
AM014	**	5 me AXE	K7	120	108	96
AM015	**	5 me AXE	DSK	160	144	128
AM020	**	ALIEN	K7	104	94	62
AM022	**	ALIEN 8	K7	110	99	34
AM341	***	ALIEN HIGWAY 2	K7	109	99	67
AM384	**	ATLANTIC CHALLENGE	K7	108	97	70
AM028	**	BACK TO THE FUTURE	K7	115	104	73
AM029	**	BACK TO THE FUTURE	DSK	182	163	115
AM033	**	BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7	105	95	63
AM034	**	BARRY MAC GUIGAN BOXING	DSK	182	163	117
AM038	**	BATTLE OF BRITAIN	K7	121	109	75
AM039	**	BATTLE OF BRITAIN	DSK	180	162	116
AM302	***	BATMAN	K7	108	87	65
AM362	***	BATMAN/8256	DSK	182	163	127
AM319	***	BATMAN	DSK	181	162	116
AM042	***	BOMBJACK	K7	108	87	65
AM046	***	BOULDER DASH III	K7	121	108	75
AM298	**	BOUNDER	K7	108	87	65
AM299	**	BOUNDER	DSK	157	141	99
AM047	**	BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7	106	95	34
AM048	**	BRIAN'S BLOODAXE	K7	109	98	66
AM049	**	BRUCE LEE	K7	110	99	34
AM050	**	BRUCE LEE	DSK	170	153	105
AM051	**	CAVES OF DOOM	K7	30	27	20
AM056	**	CHUCKIE EGG II	K7	114	103	70
AM059	***	COLOSSUS CHESS 4	K7	119	107	72
AM060	***	COLOSSUS CHESS 4	DSK	155	140	95
AM320	***	COLOSSUS CHESS 4.0/8256	DSK	194	175	126
AM061	**	COMBAT LYNX	K7	109	98	66
AM062	**	COMMANDO	K7	107	96	58
AM342	**	COMMANDO	DSK	182	163	117
AM063	**	COMPUTER HITS 6	DSK	182	169	117
AM064	**	COMPUTERS HITS 10	K7	121	108	75
AM065	**	COMPUTERS HITS 10 II	K7	121	108	75
AM066	***	CONFUZZION	K7	87	78	52
AM070	***	CYRUS CHESS	K7	121	109	75
AM071	***	CYRUS CHESS	DSK	155	140	96
AM321	**	CYRUS CHESS/8256	DSK	194	175	126
AM072	***	D BASE 2	DSK	790	711	632
AM385	***	DAN DARE	K7	120	108	75
AM386	***	DAN DARE	DISK	181	163	117
AM078	**	DEFEND OR DIE	K7	97	87	49
AM079	**	DEVIL'S CROWN	K7	115	104	61
AM080	**	DEVIL'S CROWN	DSK	169	152	96
AM081	***	DEVPAC	K7	305	275	204
AM082	***	DEVPAC	DSK	360	324	242
AM083	***	DIARY OF ADRIAN MOLE	K7	124	112	75
AM322	**	DOCTOR WHO	K7	146	132	93
AM323	**	DOCTOR WHO	DSK	207	187	135
AM411	***	DOOMSDARK	K7	120	109	75
AM084	***	DOOMSDAY BLUES	K7	121	108	75
AM085	***	DOOMSDAY BLUES	DSK	182	163	117
AM087	**	DRAGON TORC OF AVALON	K7	96	86	67
AM088	***	DUNDARACH	K7	70	60	50
AM089	***	DUNDARACH	DSK	140	126	87
AM091	***	DUO PACK FIGH EXLO	DSK	229	206	138
AM096	**	ELIDON	K7	114	100	71
AM097	***	ELITE	K7	155	140	95
AM098	***	ELITE	DSK	185	166	120
AM099	**	EMPIRE	K7	195	175	156
AM100	**	EMPIRE	DSK	220	198	176
AM344	***	EQUINOX	K7	121	108	85
AM345	***	EQUINOX	DSK	182	163	127
AM387	**	FANTASTIC FOUR	K7	120	108	75
AM103	**	FIGHTER PILOT	K7	91	82	58
AM104	**	FIGHTER PILOT	DSK	170	153	95
AM106	**	FORTH	K7	234	211	141
AM107	**	FORTH	DSK	277	249	195
AM388	***	FOURTH PROTOCOLE	DSK	181	163	117
AM108	**	FRANK BRUNO'S BOXING	K7	97	87	62
AM109	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	180	162	106
AM111	***	FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	K7	121	108	85
AM114	**	GESTE D'ARTILLAC	K7	290	261	232
AM115	**	GESTE D'ARTILLAC	DSK	290	261	232
AM116	***	GET DEXTER	K7	121	108	85
AM117	***	GET DEXTER	DSK	182	163	127
AM412	**	GLIDER RIDER	K7	108	96	58
AM419	***	GRAND PRIX 500CC	K7	150	135	120
AM420	**	GRAND PRIX 500CC	DSK	180	162	144
AM338	***	GUN FRIGHT	K7	121	109	85
AM120	***	GYROSCOPE	K7	120	108	63
AM121	**	HACKER	K7	121	109	85
AM122	**	HACKER	DSK	155	140	100
AM124	**	HARRIER STRIKE FORCE	K7	121	108	85
AM125	**	HARRIER STRIKE FORCE	DSK	182	163	127
AM324	***	HEAVY ON THE MAGICK	K7	121	109	85
AM325	***	HEAVY ON THE MAGICK	DSK	181	162	126
AM126	**	HERBERT'S DUMMY RUN	K7	121	109	85
AM127	**	HI-RISE	K7	109	98	68
AM128	**	HI-RISE	DSK	145	131	94
AM129	***	HIGHWAY ENCOUNTER	K7	115	104	63
AM130	***	HIGHWAY ENCOUNTER	DSK	124	112	86
AM135	**	HYPERSPORT	K7	110	98	76
AM136	**	HYPERSPORT	DSK	157	141	110
AM137	***	IMPOSSIBLE MISSION	K7	112	101	78
AM290	***	IMPOSSIBLE MISSION	DSK	181	163	117
AM291	**	INTERNATIONAL RUGBY	K7	96	87	62
AM292	**	INTERNATIONAL RUGBY	DSK	157	141	102
AM293	**	INTERNATIONAL KARATE	K7	70	60	50
AM294	**	INTERNATIONAL KARATE	DSK	90	80	70
AM140	**	JAMMIN'S	K7	114	103	71
AM395	**	JEWELS OR DARKNESS/8256	DSK	181	163	117
AM421	**	KANE	K7	30	27	20
AM144	**	KNIGHTLORE	K7	112	101	35
AM327	**	L'AIGLE D'OR	K7	160	144	128
AM328	**	L'AIGLE D'OR	DSK	198	178	158
AM146	***	LAZER BASIC	DSK	238	214	161
AM350	**	L'HERITAGE	K7	171	154	136
AM351	**	L'HERITAGE	DSK	195	175	156
AM151	***	LORDS OF THE RING	K7	70	60	50
AM158	***	MANIC MINER	K7	70	60	50
AM422	**	MARACAIBO	K7	140	126	112
AM423	**	MARACAIBO	DSK	180	162	144
AM162	**	MASTER OF THE LAMPS	K7	124	112	77
AM173	***	MINDSHADOW	K7	114	103	75
AM174	***	MINDSHADOW	DSK	155	140	90
AM175	**	MINIOFFICE	K7	76	68	45
AM176	**	MINIOFFICE	DSK	127	114	78
AM177	**	MONTSEGUR	K7	139	125	100
AM178	**	MOVIE	K7	121	108	75
AM180	***	MULTIPLAN	DSK	490	441	392
AM183	***	NIGHT SHADE	K7	132	119	54
AM373	**	NODES OF YESOD	K7	121	108	85
AM185	**	ONE MAN ANS HIS DROIDS	K7	30	27	20
AM186	**	ORPHEE	DSK	295	265	236
AM189	***	PING PONG	K7	112	101	72
AM190	***	PING PONG	DSK	182	163	117
AM192	**	POUVOIR	K7	160	144	128
AM193	**	POUVOIR	DSK	198	178	158
AM194	**	PROJECT FUTURE	K7	114	103	53
AM374	**	PRO TENNIS	K7	121	108	85
AM375	**	PRO TENNIS	DSK	182	163	127
AM202	***	RASPUTINE	K7	94	85	59
AM401	**	REBEL PLANET	K7	120	108	75
AM330	**	RED HAWK	K7	121	109	75
AM205	**	RED MOON	K7	87	78	52
AM331	***	REVERSI CHAMPION	K7	160	144	110
AM332	***	REVERSI CHAMPION	DSK	198	178	138
AM376	**	RESCUE ON FRACTALUS	K7	121	108	85
AM377	**	RESCUE ON FRACTALUS	DSK	182	163	127
AM206	**	ROCCO	K7	114	103	53
AM207	**	ROCKY HORROR SHOW	K7	97	87	53
AM208	**	ROCKY HORROR SHOW	DSK	182	163	104
AM378	**	ROOM 10	K7	97	88	68
AM209	**	RUNESTONE	K7	98	88	58
AM214	**	SKYFOX	K7	129	116	80
AM355	**	SKYFOX	DSK	194	175	126
AM215	***	SORCERY	K7	95	86	63
AM216	***	SORCERY	DSK	160	144	95
AM217	***	SORCERY PLUS	K7	140	126	88
AM218	***	SORCERY PLUS	DSK	200	180	116
AM219	**	SOULS OF DARCON	K7	114	103	70
AM220	**	SOULS OF DARCON	DSK	178	160	111
AM224	**	SPACE SHUTTLE	K7	120	108	75
AM403	**	SPACE SHUTTLE	DSK	181	163	117
AM225	***	SPELLBOUND	K7	45	40	21
AM226	***	SPINDIZZY	K7	121	108	75
AM227	***	SPINDIZZY	DSK	182	163	117
AM230	**	SPY HUNTER	K7	110	99	68
AM231	***	SPY VS SPY	K7	147	132	74
AM232	***	SPY VS SPY	DSK	177	159	110
AM424	***	SRAM	DSK	180	162	144
AM405	**	STAINLESS STEEL	K7	120	108	75
AM406	**	STAINLESS STEEL	DSK	181	163	117
AM417	***	STARSTRIKE	K7	120	109	75
AM418	***	STARSTRIKE	DSK	182	163	117
AM236	**	STARION	K7	125	113	78
AM239	***	STRANGELOOP	K7	124	112	66
AM240	***	STRANGELOOP	DSK	182	163	117
AM243	**	SUPER SILVER PACK	K7	142	132	80
AM245	***	SUPERPAINT	DSK	395	356	267
AM244	**	SUPERSLEUTH	K7	180	85	65
AM247	**	TANK BUSTER	K7	101	91	60
AM249	**	TASCOPY	K7	129	116	94
AM250	**	TASCOPY	DSK	276	248	193
AM339	**	TASSPRINT	K7	130	117	97
AM340	**	TASSPRINT	DSK	170	153	127
AM251	***	TASWORD FRANCAIS	K7	195	175	155
AM254	***	TAU CETI	K7	114	103	61
AM257	**	TERROR MOLINOS	K7	114	103	60
AM258	**	TEXTOMAT	DSK	450	405	315
AM260	**	THE HOBBIT	K7	165	149	103
AM379	**	THE HOBBIT/8256	DSK	304	274	213
AM261	**	THE ILLUSTRATOR	K7	256	230	161
AM262	***	THE LAST V8	K7	45	40	31
AM267	**	THEATRE EUROPE ANGLAIS	DSK	180	162	136
AM268	**	THEY SOLD A MILLION	K7	116	103	65
AM269	**	THEY SOLD A MILLION	DSK	175	160	100
AM270	***	THEY SOLD A MILLION 2	K7	121	108	75
AM271	***	THEY SOLD A MILLION 2	DSK	182	169	117
AM425	***	THEY SOLD A MILLION 3	K7	120	109	75
AM426	***	THEY SOLD A MILLION 3	DSK	182	163	117
AM407	**	TOBROUK	DSK	157	141	102
AM273	**	TORNADO LOW LEVEL	K7	98	87	57
AM274	**	TORNADO LOW LEVEL	DSK	190	171	105
AM275	**	TRIPLE PACK	DSK	180	162	104
AM430	***	TURBO PASCAL (+ option graph.	DSK	944	848	754
AM431	**	TURBO TUTOT	DSK	349	314	279
AM432	**	TURBO DATABASE TOOLBOX	DSK	705	635	564
AM433	***	TURBO GRAPHIX TOOBOX	DSK	705	635	564
AM275	**	TRIPLE PACK	DSK	180	162	104
AM427	***	US GOLD HIT	K7	120	108	96
AM428	***	US GOLD HIT	DSK	180	162	144
AM303	**	V	K7	121	108	75
AM361	**	V	DSK	182	163	117
AM408	**	VERY BIG CAVE ADVENTURE	K7	96	87	62
AM279	**	WAY OF EXPLODING FIST	K7	110	99	61
AM280	***	WAY OF THE TIGER	K7	121	108	75
AM281	***	WAY OF THE TIGER	DSK	182	163	117
AM284	***	WHO DARES WINS II	K7	95	86	52
AM285	***	WHO DARES WINS II	DSK	163	147	90
AM335	**	WINTER GAMES	K7	121	109	75
AM336	**	WINTER GAMES	DSK	181	162	116
AM286	***	WINTER SPORTS	K7	124	112	76
AM287	***	WINTER SPORTS	DSK	155	140	90
AM289	**	WIZARD LAIR	DSK	140	136	77
AM290	***	WORKING BACKWARDS	DSK	178	160	112
AM292	**	WORLD SERIE BASEBALL	K7	110	98	58
AM409	**	XARQ	K7	108	97	70
AM293	**	YIE AR KUNG FU	K7	105	95	69
AM294	**	YIE AR KUNG FU	DSK	155	140	90
AM296	**	ZOIDS	K7	121	108	75
AM337	**	ZOIDS	DSK	181	162	116
AM429	**	ZOMBI	DSK	160	144	128
AM297	***	ZORRO	K7	110	99	68

AMSTRAD PC*

IBM PC ET COMPATIBLES

				A	B	C
IB001	***	CHAMPIONSHIP GOLF	DSK	426	384	299
IB003	**	ALTER EGO MALE	DSK	425	382	268
IB004	**	ALTER EGO FEMELLE	DSK	425	382	268
IB016	**	ART STUDIO	DSK	789	710	542
IB017	**	CRUISADE EUROPE	DSK	303	273	196
IB005	**	DESIGNER PENCIL	DSK	364	328	254
IB011	**	F15 STRIKE EAGLE	DSK	242	218	157
IB006	**	GHOSTBUSTERS	DSK	303	273	212
IB007	***	HACKER	DSK	364	328	254
IB013	**	HELLCAT ACE	DSK	242	218	157
IB008	**	MINDSHADOW	DSK	364	328	254
IB009	**	MUSIC STUDIO	DSK	425	382	268
IB002	**	THE HOBBIT	DSK	365	329	256
IB012	**	SILENT SERVICE	DSK	242	218	157
IB014	**	SOLO FIGHT	DSK	242	218	157
IB015	**	SPITFIRE ACE	DSK	242	218	157
IB019	**	SIDEKICK	DSK	942	848	754
IB023	***	TURBO PASCAL	DSK	1180	1062	944
IB024	**	TURBO TUTOR	DSK	349	314	279
IB025	**	TURBO GAMEWORKS	DSK	705	635	564
IB026	**	TURBO DATABSE TOOLBOX	DSK	705	635	564
IB027	***	TURBO GRAPHIX TOOLBOX	DSK	705	635	564
IB028	**	TURBO EDITOR TOOLBOX	DSK	705	635	564
IB029	***	TURBO JUMBO PACK	DSK	2959	2653	2067

APPLE IIE & IIC

			A	B	C
AP079	**	ALTERNATE REALITY	243	219	171
AP004	**	AMERICAN ROAD RACE	375	338	220
AP024	**	COLOSSUS CHESS 4	396	356	238
AP029	**	DALLAS QUEST	195	175	90
AP080	**	DESIGNERS PENCIL	365	329	256
AM089	**	F15 STRIKE EAGLE	242	218	157
AP076	***	FOLIE MEURTRIERE AU COLLEGE	100	90	69
AP040	***	KARATEKA	380	342	238
AP041	***	LITTLE COMPUTER PREOPLE	350	315	230
AP042	**	MANDRAGORE	290	261	232
AP048	**	MOVIE MAKER	200	180	140
AP050	**	MUSIC CONSTRUCTION	200	180	140
AP087	**	NATO COMMANDER	242	218	157
AP082	***	PINBALL CONSTRUCTION KIT	243	219	171
AP083	**	SEVEN CITIES OF GOLD	243	219	171
AP088	**	SILENT SERVICE	242	218	157
AP062	***	SKYFOX	180	162	126
AP084	**	SOLO FLIGHT	242	218	157
AP066	**	SUMMER GAMES II	267	240	197
AP078	**	THE HOBBIT	365	329	256
AP090	***	TURBO PASCAL	824	741	659
AP091	**	TURBO TUTOR	349	314	279
AP069	**	WINTER GAMES	297	267	224

MACINTOSH

			A	B	C
MA002	***	DEJA VU	328	295	207
MA004	**	SIDEKICK	942	848	744

ATARI 400/600/800

				A	B	C
AT001	**	AMERICAN ROAD RACE	K7	121	109	85
AT002	**	AMERICAN ROAD RACE	DSK	180	162	103
AT003	**	ARCADE CLASSICS	K7	121	108	75
AT004	**	ARCHON	K7	145	131	92
AT005	**	ARCHON	DSK	181	163	117
AT008	***	AXIS ASSASSIN	DSK	115	104	75
AT122	**	AZTEC	K7	121	108	85
AT123	**	AZTEC	DSK	182	163	127
AT009	***	BALLBLAZER	DSK	182	164	103
AT010	***	BALLBLAZER	K7	121	109	75
AT014	**	BLUE MAX	K7	112	101	72
AT015	**	BLUE MAX	DSK	125	112	78
AT016	**	BLUE MAX 2001	K7	121	109	34
AT017	**	BLUE MAX 2001	DSK	180	162	107
AT124	**	BLUE RIBBON	K7	121	108	85
AT020	**	BOULDERDASH II	K7	121	109	75
AT022	**	BOUNTY BOB	K7	121	109	34
AT023	***	BRUCE LEE	K7	140	126	72
AT024	***	BRUCE LEE	DSK	180	162	80
AT028	***	COLOSSUS CHESS	K7	121	109	68
AT119	**	CRUISADE IN EUROPE	K7	182	163	117
AT120	**	CRUISADE IN EUROPE	DSK	243	219	161
AT032	**	D-BUG	K7	97	87	58
AT033	**	D-BUG	DSK	115	104	75
AT037	***	DROP ZONE	K7	121	109	72
AT039	**	ELECTRA GLIDE	K7	109	98	65
AT040	**	ELECTRA GLIDE	DSK	153	137	97
AT042	**	F 15 STRIKE EAGLE	K7	121	109	75
AT043	**	F 15 STRIKE EAGLE	DSK	170	153	109
AT051	**	GOONIES	K7	112	101	72
AT053	**	HACKER	K7	121	109	75
AT054	**	HACKER	DSK	180	162	103
AT138	**	HARDBALL	K7	120	109	75
AT055	**	HARD HAT MACK	K7	121	109	71
AT056	**	HARD HAT MACK	DSK	125	112	78
AT060	***	KENNEDY APPORACH	K7	169	152	108
AT061	***	KENNEDY APPROCH	DSK	190	171	120
AT062	**	KNIGHTS OF THE DESERT	DSK	330	297	198
AT063	***	KORONIS RIFT	DSK	173	156	100
AT065	***	MEDIATOR	K7	109	98	65
AT066	***	MEDIATOR	DSK	155	140	101
AT067	***	MERCENARY	K7	121	109	75
AT068	***	MERCENARY	DSK	157	141	100
AT069	**	MIG ALLEY ACE	K7	121	109	72
AT070	**	MIG ALLEY ACE	DSK	175	158	109
AT075	**	ONE ON ONE	K7	121	109	75
AT076	**	ONE ON ONE	DSK	157	141	100
AT121	***	RACING DESTRUCTION SET	DSK	182	163	117
AT134	**	RAID OVER MOSCOU	K7	120	108	75
AT135	**	RAID OVER MOSCOU	DSK	181	163	117
AT081	***	RESCUE OF FRACTALUS	K7	121	109	75
AT082	***	RESCUE OF FRACTALUS	DSK	163	147	94
AT083	**	RIVER RAID	K7	125	112	78
AT136	**	SILENT SERVICE	DSK	242	218	157
AT085	**	SMASH HITS 1	K7	162	146	104
AT086	**	SMASH HITS 2	K7	162	146	104
AT087	**	SMASH HITS 3	K7	178	180	115
AT088	**	SMASH HITS 4	K7	121	109	75
AT091	**	SOLO FLIGHT	K7	190	171	72
AT092	***	SOLO FLIGHT	DSK	210	189	107
AT093	***	SPACE SHUTTLE	K7	129	116	80
AT094	**	SPIDERMAN	K7	101	91	84
AT097	**	SPY HUNTER	K7	121	109	34
AT098	**	SPY HUNTER	DSK	170	153	109
AT100	***	SPY VS SPY	DSK	162	146	104
AT101	**	SPY VS SPY 2	K7	119	107	77
AT102	**	SPY'S DEMISE	K7	121	109	75
AT108	**	SUMMER GAMES	DSK	157	141	100
AT110	**	SUPER ZAXXON	K7	113	102	34
AT111	***	TAPPER	K7	112	101	34
AT112	***	TAPPER	DSK	170	153	109
AT127	**	TEMPLE OF APCHAI TRILOGY	DSK	182	163	127
AT113	***	THE LAST V8	K7	45	40	31
AT114	***	ULTIMA III	DSK	210	189	145
AT137	***	ULTIMA IV	DSK	242	218	157
AT115	***	UP AND DOWN	K7	112	101	73
AT116	***	UP AND DOWN	DSK	170	153	109
AT117	***	ZORRO	K7	112	101	73
AT118	***	ZORRO	DSK	170	153	109

ATARI ST

				A	B	C
ST042	***	APL 68000 (langage)	DSK	1890	1700	1490
ST035	***	APSHAI TRILOGY	DSK	303	273	196
ST036	**	ARENA	DSK	303	273	186
ST001	**	BBS	DSK	365	328	256
ST002	***	BRATACCAS	DSK	410	369	236
ST004	***	COLOUR SPACE	DSK	245	220	172
ST037	**	DEEP SPACE	DSK	424	382	236
ST005	***	DEGAS	DSK	430	387	300
ST007	**	DISK HELP	DSK	365	328	256
ST008	**	DOS SHELL MS/DOS EMUL	DSK	365	328	256
ST025	**	HABAWRITER V. ANGLAISE	DSK	730	657	511
ST026	**	HABADEX V. ANGLAISE	DSK	608	548	428
ST027	**	HABAMERGE	DSK	487	439	341
ST028	**	HABAVIEW V. ANGLAISE	DSK	913	822	640
ST010	**	HACKER	DSK	310	279	217
ST043	***	HACKER II	DSK	303	273	196
ST008	**	KING QUEST	DSK	364	327	226
ST029	**	LATICE C COMPILER METACOMCO	DSK	1582	1424	929
ST039	**	LEADERBOARD GOLF	DSK	303	272	196
ST033	***	LITTLE COMPUTER PEOPLE	DSK	426	384	279
ST014	**	M-DISK RAM DISK	DSK	157	141	109
ST044	***	MERCENARY	DSK	303	273	196
ST015	**	MI-TERM	DSK	365	328	256
ST031	***	PASCAL METACOMCO	DSK	1095	986	767
ST045	**	REALTIME CLOCK	CAR	607	546	414
ST040	**	SILENT SERVICE	DSK	303	272	196
ST046	***	STARGLIDER	DSK	303	273	196
ST048	**	ST KARATE	DSK	303	273	196
ST049	**	STRIKE FORCE HARRIER	DSK	364	327	244
ST050	**	ST TOOLKIT	DSK	364	327	244
ST019	***	THE PAWN	DSK	269	249	170
ST023	***	TIME BANDIT	DSK	328	295	229

AMIGA

				A	B	C
CO436	***	ADVENTURE CONSTRUCTION SET	DSK	303	273	196
CO411	**	ARCHON	DSK	365	329	256
CO375	**	BRATACCAS	DSK	426	383	299
CO376	**	HACKER	DSK	304	274	212
CO458	***	HACKER II	DSK	303	273	196
CO413	***	LITTLE COMPUTER PEOPLE	DSK	426	384	299
CO417	***	MARBLE MADNESS	DSK	364	327	256
CO378	**	MUSIK STUDIO	DSK	426	383	299
CO414	**	ONE ON ONE	DSK	365	329	256
CO415	***	SEVEN CITIES OF GOLD	DSK	365	329	256
CO416	**	SKYFOX	DSK	365	329	256
CO418	***	THE PAWN	DSK	303	273	196

COMMODORE

				A	B	C
CO085	**	1985	DSK	188	162	127
CO001	***	4 ZZAP ! SIZZLERS	K7	121	108	75
CO002	***	4 ZZAP ! SIZZLERS	DSK	182	169	117
CO005	**	ADVENTURE CONSTRUCTION	DSK	160	144	98
CO006	**	AIR WOLF	K7	97	87	59
CO007	**	ALTERNATE REALITY THE CITY	DSK	240	216	158
CO008	**	AMERICAN ROAD RACE	K7	121	109	73
CO009	**	AMERICAN ROAD RACE	DSK	190	171	122
CO010	**	ARCADE CLASSICS	K7	121	108	75
CO011	**	ARCADE HALL OF FAME	K7	121	108	65
CO012	**	ARCADE HALL OF FAME	DSK	182	169	117
CO013	**	ARCHON 2	K7	145	130	91
CO014	**	ARCHON 2	DSK	165	148	110
CO015	**	ARK PANDORA	K7	121	108	75
CO016	**	ARK PANDORA	DSK	121	108	75
CO444	***	ASTERIX	K7	120	109	75
CO445	***	ASTERIX	DSK	182	162	117
CO017	***	AXIS ASSASSIN	K7	96	87	52
CO018	***	AXIS ASSASSIN	DSK	120	108	73
CO020	**	BACK TO THE FUTURE	K7	114	103	61
CO021	***	BALLBLAZER	K7	115	104	62
CO022	***	BALLBLAZER	DSK	180	162	99
CO023	**	BARRY MAC CUIGAN BOXING	K7	130	117	71
CO026	**	BATTLE D'ANGLETERRE	K7	140	112	88
CO027	**	BATTLE FOR BRITAIN	K7	120	108	74
CO028	**	BATTLE FOR BRITAIN	DSK	167	151	100
CO446	***	BEST OF BEYOND	K7	120	109	75
CO379	**	BIGGLES	K7	121	108	75
CO366	**	BIGGLES	DSK	158	143	101
CO033	**	BLACKWYNCHE	K7	120	108	73
CO034	**	BLADE RUNNER	K7	110	99	68
CO035	**	BLUE MAX 2001	K7	112	101	68
CO036	**	BLUE MAX	K7	112	101	68
CO037	**	BLUE MAX	DSK	180	162	108
CO039	***	BOMBJACK	K7	108	97	65
CO040	**	BORROWED TIME	DSK	160	144	107
CO041	***	BOULDERDASH	K7	109	98	66
CO042	***	BOULDERDASH	DSK	162	146	100
CO044	**	BOULDERDASH III	K7	121	108	75
CO380	**	BOUNCES	K7	121	108	75
CO045	**	BOUNDER	K7	124	112	67
CO046	**	BOUNDER	DSK	155	140	96
CO047	**	BOUNTY BOB	K7	120	108	73
CO048	**	BOUNTY BOB	DSK	180	162	108
CO050	**	BREAK DANCE	K7	109	98	66
CO053	***	BRUCE LEE	K7	112	101	68
CO054	***	BRUCE LEE	DSK	180	162	108
CO381	**	CAULDRON 2	K7	110	99	67
CO063	**	COLOSSUS CHESS 4	K7	119	107	72
CO064	**	COLOSSUS CHESS 4	DSK	178	160	111
CO066	**	COMBAT LYNX	K7	106	95	64
CO068	***	COMMANDO	K7	90	81	60
CO069	***	COMMANDO	DSK	160	144	96
CO070	***	COMPUTER HITS 10	K7	121	108	75
CO072	***	COMPUTER HITS 10 II	K7	121	108	75
CO073	**	COMPUTER HITS 6	K7	97	87	52
CO074	***	CONAN	DSK	170	153	90
CO382	**	CRUSADE IN EUROPE	K7	121	108	75
CO383	**	CRUSADE IN EUROPE	DSK	243	219	161
CO376	**	D-BUG	DSK	120	108	73
CO077	***	DALLAS QUEST	DSK	179	161	80
CO078	**	DAMBUSTERS	K7	110	99	68
CO079	**	DAMBUSTERS	DSK	170	153	108
CO430	***	DAN DARE	K7	121	109	74
CO431	***	DAN DARE	DSK	182	163	117
CO372	**	DEVIL'S GALLERY	K7	100	90	70
CO373	**	DEVIL'S GALLERY	DSK	100	90	70
CO088	**	DR WHO	K7	145	130	91
CO089	**	DR WHO	DSK	170	153	105
CO092	***	EIDOLON	K7	121	109	75
CO093	***	EIDOLON	DSK	170	153	111

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU A RECOPIER : HEBDOGICIEL VPC, 24 RUE BARON, 75017 PARIS

Déterminez vous-même le prix auquel vous avez droit. Colonne C pour les membres du club. Colonne B pour les abonnés. Colonne A pour les visiteurs.

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Ville .... Code postal ....
N°téléphone ....

Réf.	Log.	Ord.	Support	Tarif	Prix	Quant.	Montant
Ex : AT001	AMERICAN ROAD	ATARI	CASSETTE	C	85	1	85

Date de la commande :
Les chèques reçus ne seront encaissés qu'après la livraison des matériels commandés.
Chèque renvoyé en cas de rupture de stock.
Sauf indication contraire, les manuels des logiciels sont en anglais.
Tarif C : N° de carte de club obligatoire :
Tarif B : N° d'abonné obligatoire :
Règlement joint : Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Etranger : Mandat poste international ☐

ECRIVEZ LA RÉFÉRENCE, ET LE NOM DE L'ORDINATEUR EN ENTIER

TOTAL :
Participation aux frais de port : 15,00
MONTANT A PAYER :

				A	B	C
CO097	***	ELITE	K7	152	140	105
CO098	***	ELITE	DSK	215	194	135
CO099	**	ENIGMA FORCE	K7	121	109	74
CO102	**	FAIRLIGHT	K7	121	108	75
CO422	**	FANTASTIC FOUR	K7	121	109	74
CO103	***	FAST LOAD CARTOUCHE	CAR	264	238	176
CO386	**	FLOYD THE DROID	K7	121	108	85
CO104	**	FIGHT NIGHT	K7	112	101	68
CO105	**	FIGHT NIGHT	DSK	160	144	105
CO106	**	FIGHTER PILOT	K7	119	107	64
CO107	**	FIGHTER PILOT	DSK	144	130	89
CO108	**	FIGHTING WARRIOR	K7	107	96	58
CO113	**	FRANK BRUNO'S BOXING	K7	96	87	57
CO114	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	149	134	92
CO119	**	GAME MAKER	DSK	206	185	134
CO387	**	GAME MAKER 2	DSK	182	163	127
CO388	**	GERMANY 1984	K7	121	108	85
CO389	**	GERMANY 1984	DSK	182	163	127
CO122	**	GHOSBUSTER	K7	124	112	67
CO123	**	GHOSBUSTER	DSK	180	162	90
CO461	***	GHOST'N GOBLINS	DSK	182	163	127
CO391	***	GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	K7	280	252	196
CO392	***	GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	DSK	340	306	238
CO124	**	GOONIES	K7	115	104	67
CO125	**	GOONIES	DSK	160	144	105
CO383	**	GREEN BERET	K7	121	108	75
CO384	**	GREEN BERET	DSK	182	163	117
CO126	**	GROGGS REVENGE	K7	129	116	70
CO127	***	GYROSCOPE	K7	97	87	52
CO128	***	GYROSCOPE	DSK	160	144	90
CO130	**	HACKER	K7	110	99	71
CO131	**	HACKER	DSK	144	130	93
CO447	***	HACKER II	K7	120	109	75
CO448	***	HACKER II	DSK	182	163	117
CO132	***	HARD BALL	K7	120	108	73
CO133	***	HARD BALL	DSK	150	135	100
CO425	***	HOLE IN ONE	K7	30	27	21
CO139	***	IMPOSSIBLE MISSION	K7	109	98	66
CO140	***	IMPOSSIBLE MISSION	DSK	190	171	118
CO141	**	INDIANA JONES	K7	120	108	73
CO426	**	IRIDIS ALPHA	K7	121	109	74
CO427	**	IRIDIS ALPHA	DSK	157	141	99
CO150	***	KENNEDY APPROACH	K7	120	108	73
CO151	***	KENNEDY APPROACH	DSK	150	135	100
CO152	**	KENSINGTON	K7	145	131	90
CO296	**	KNIGHTS OF THE DESERT	K7	121	108	75
CO154	***	KORONIS RIFT	K7	121	109	65
CO155	***	KORONIS RIFT	DSK	165	149	97
CO156	**	KUNG FU MASTER	K7	112	101	68
CO157	**	KUNG FU MASTER	DSK	170	153	105
CO159	***	LAW OF THE WEST	K7	111	100	66
CO160	**	LAW OF THE WEST	DSK	150	135	100
CO397	***	LEADERBOARD	K7	121	108	75
CO398	***	LEADERBOARD	DSK	182	163	127
CO162	***	LITTLE COMPUTER PEOPLE	K7	105	95	61
CO163	***	LITTLE COMPUTER PEOPLE	DSK	160	144	99
CO165	***	LODE RUNNER	DSK	140	126	85
CO166	**	LORDS OF MIGNIGHT	K7	107	96	58
CO167	***	LORDS OF THE RINGS	K7	165	148	95
CO171	***	MANDRAGORE	K7	250	225	200
CO172	***	MANDRAGORE	DSK	250	225	200
CO173	***	MANIC MINER	K7	64	58	43
CO175	***	MASQUERADE	DSK	150	135	100
CO176	***	MASTER OF MAGIC	K7	45	40	31
CO177	**	MASTER OF THE LAMP	K7	124	112	72
CO359	**	MAX HEADROOM	K7	121	108	75
CO180	**	MELBOURNE PACK	K7	70	83	30
CO181	***	MERCENARY	K7	114	103	61
CO182	***	MERCENARY	DSK	144	130	89
CO451	***	MERCENARY COMPENDIUM	DSK	182	163	117
CO184	**	MIG ALLEY ACE	K7	112	101	68
CO185	**	MIG ALLEY ACE	DSK	170	153	105
CO186	***	MINDSHADOW	K7	120	108	73
CO187	***	MINDSHADOW	DSK	250	225	146
CO432	**	MISSION AD	K7	121	109	74
CO433	**	MISSION AD	DSK	157	141	99
CO188	***	MOEBIUS	K7	120	108	73
CO399	***	NEXUS	DSK	158	143	111
CO193	**	NIGHT MISSION PINBALL	K7	250	225	120
CO195	***	NIGHTSHADE	K7	121	109	74
CO199	**	OMEGA PLANETE INVISIBLE	K7	250	225	200
CO200	**	OMEGA PLANETE INVISIBLE	DSK	250	225	200
CO460	**	ONE MAN AND HIS DROID	K7	30	27	20
CO203	**	ONE ON ONE	DSK	160	144	85
CO208	***	PARADROID	K7	100	90	48
CO209	***	PARADROID	DSK	132	119	81
CO211	**	PASTFINDER	K7	99	89	62
CO212	**	PASTFINDER	DSK	145	131	94
CO214	***	PINBALL CONSTRUCTION	DSK	182	169	117
CO213	***	PING PONG	K7	112	101	72
CO216	**	PITSTOP II	K7	110	99	67
CO217	**	PITSTOP II	DSK	145	130	91
CO219	**	POOYAN	DSK	250	225	80
CO220	**	PSI WARRIOR	K7	100	90	50
CO221	**	PSYTRON	K7	96	87	57
CO222	**	R.M.S TITANIC	K7	121	108	75
CO225	***	RACING DESTRUCTION SET	DSK	182	164	117
CO227	**	RAID OVER MOSCOU	K7	112	101	68
CO229	***	RAMBO	K7	97	87	59
CO230	***	RAMBO	DSK	132	119	81
CO368	***	RED HAWK	K7	121	109	75
CO369	***	RED HAWK	DSK	182	164	118
CO234	**	RED MOON	K7	85	76	49
CO235	***	RESCUE ON FRACTALUS	K7	130	117	72
CO236	***	RESCUE ON FRACTALUS	DSK	144	130	93
CO237	***	REV'S	K7	175	158	116
CO238	***	REV'S	DSK	215	194	135
CO244	**	ROCK'N WRESTLE	K7	120	108	73
CO245	**	ROCK'N WRESTLE	DSK	155	139	98
CO434	***	ROOM 10	K7	96	87	57
CO435	***	ROOM 10	DSK	157	141	99
CO249	**	SABRE WULF	K7	112	101	68
CO255	***	SEVEN CITIES OF GOLD	DSK	182	167	117
CO259	**	SKYFOX	K7	120	108	73
CO260	**	SKYFOX	DSK	157	141	100
CO262	**	SOLO FLIGHT	K7	160	144	107
CO401	***	SOLO FLIGHT 2	K7	121	108	85
CO264	**	SPACE DOUBT	K7	97	87	52
CO267	**	SPACE SHUTTLE	K7	116	104	62
CO268	**	SPACE SHUTTLE	DSK	250	225	135
CO271	***	SPEELBOUND	K7	45	40	31
CO274	***	SPINDIZZY	K7	121	108	75
CO275	***	SPINDIZZY	DSK	182	163	117
CO402	***	SPLIT PERSONALITIES	K7	109	99	77
CO403	***	SPLIT PERSONALITIES	DSK	134	121	94
CO279	***	SPY VS SPY	K7	112	101	68
CO281	**	SPY VS SPY II	K7	121	109	74
CO282	**	SPY VS SPY II	DSK	145	130	91
CO283	**	SPY'S DEMISE	K7	112	101	68
CO284	**	SPY'S DEMISE	DSK	170	153	105
CO285	**	STAFF OF KARNATH	K7	112	101	68
CO287	***	STARION	DSK	152	137	93
CO288	***	STARION	K7	111	100	67
CO290	**	STARSHIP ANDROMEDA	DSK	157	141	99
CO293	**	STELLAR 7	DSK	150	135	85
CO437	**	STRIKE FORCE HARRIER	DSK	157	141	99
CO295	***	SUMMERGAMES	K7	115	104	78
CO297	***	SUMMERGAMES II	DSK	180	162	118
CO438	**	SUPER CYCLE	K7	121	109	74
CO439	**	SUPER CYCLE	DSK	182	163	117
CO305	**	TAPPER	K7	112	101	68
CO306	**	TAPPER	DSK	170	153	105
CO307	**	TERROR MOLINOS	K7	101	91	60
CO308	***	THE HOBBIT	K7	167	150	88
CO309	***	THE HOBBIT	DSK	167	150	103
CO310	***	THE LAST V8	K7	45	40	31
CO311	***	THE MUSIC STUDIO	K7	129	116	84
CO312	***	THE MUSIC STUDIO	DSK	239	215	134
CO404	**	THE SECOND CITY	K7	73	66	52
CO405	**	THE SECOND CITY	DSK	121	108	85
CO313	**	THEATRE EUROPE	K7	140	126	88
CO314	**	THEY A SOLD MILLION	K7	121	108	75
CO315	***	THEY A SOLD MILLION II	K7	121	108	75
CO316	**	THEY SOLD A MILLION	DSK	182	169	117
CO317	***	THEY SOLD A MILLION II	DSK	182	169	117
CO318	**	THING ON A SPRING	K7	96	87	57
CO320	**	TIR NA NOG	K7	114	103	70
CO440	***	TRAP	DSK	121	109	74
CO462	***	TURBO PASCAL (C128)	DSK	824	741	659
CO463	***	TURBO TUTOR	DSK	349	314	279
CO327	***	UP AND DOWN	K7	112	101	68
CO441	***	ULTIMA IV	DSK	243	218	160
CO328	***	URIDIUM	K7	105	95	64
CO329	***	URIDIUM	DSK	150	135	85
CO360	**	V	K7	121	108	75
CO408	**	V	DSK	158	143	111
CO442	***	VALHALLA	K7	36	32	25
CO330	**	VIRGULE	K7	350	315	245
CO443	***	WAR	K7	108	97	65
CO332	**	WAY OF EXPLODING FIST	K7	100	90	58
CO333	**	WAY OF EXPLODING FIST	DSK	170	153	105
CO370	***	WAY OF THE TIGER	K7	121	109	75
CO371	***	WAY OF THE TIGER	DSK	182	164	118
CO335	***	WHO DARES WINS II	K7	97	87	57
CO340	***	WINTERGAMES	K7	110	99	61
CO341	***	WINTERGAMES	DSK	185	167	131
CO344	**	WIZARDRY	K7	121	109	75
CO345	**	WIZARDRY	DSK	150	135	85
CO347	**	WORLD SERIES BASEBALL	K7	95	87	57
CO348	**	XPER	DSK	950	855	665
CO349	**	YIE AR KUNG FU	K7	109	98	61
CO353	**	ZOIDS	K7	121	108	75
CO357	***	ZORRO	K7	105	95	64
CO356	***	ZORRO	DSK	170	153	105

ORIC

				A	B	C
OR002	***	3 D FONGUS	K7	160	144	112
OR006	**	3D MUNCH	K7	130	117	91
OR148	***	BD-DISK SEDORIC	DSK	250	225	135
OR029	**	CHESS	K7	58	52	45
OR034	**	COMPILATEUR GRAPHIQUE	K7	250	225	175
OR042	***	DEFENSE FORCE	K7	80	72	29
OR043	***	DIAMANT ILE MAUDITE	K7	180	162	126
OR057	**	FRELON	K7	130	117	91
OR063	***	GRAPHIX LORIGRAPH	K7	310	279	217
OR066	***	HADES	K7	250	225	175
OR142	**	KARATE	K7	99	89	69
OR082	***	LORITEL	K7	430	387	301
OR084	**	MACADAM BUMPER	K7	160	144	112
OR085	***	MASTER PAINT	K7	250	225	175
OR096	***	MS-TEL JAASMIN	DSK	700	630	400
OR095	***	MS-TEL SEDORIC	DSK	700	630	400
OR100	***	NIBBLES SEDORIC	DSK	250	225	135
OR122	***	SUPER JEEP	K7	160	144	112
OR134	***	ULTIMA ZONE	K7	80	72	29
OR137	***	XENON 1	K7	97	87	71

MSX

				A	B	C
MS002	***	ADAPTATEUR SOFTCARD	S	99	89	69
MS003	**	ALIEN 8	K7	121	109	78
MS006	**	BACKGAMMON	K7	90	81	63
MS007	**	BACKGAMMON SOFTCARD	S	199	179	131
MS017	***	BOULDER DASH	K7	110	99	66
MS126	**	BOUNDER	K7	108	87	75
MS023	**	CHACK N POP SOFTCARD	S	159	143	107
MS024	**	CHACK'N POP	K7	114	103	71
MS028	***	CHORO Q	K7	90	81	63
MS027	***	CHORO Q SOFTCARD	S	159	143	107
MS029	**	CIRCUS CHARLIE	CAR	162	138	124
MS032	**	COMPUTER HITS 6	K7	76	68	59
MS144	**	CYBERUN	K7	120	109	75
MS035	**	DECATHLON	K7	107	96	83
MS036	**	DOG FIGHTER	K7	64	58	52
MS041	**	ERIC AND THE FLOATERS	K7	68	61	55
MS042	***	FLIGHT DECK	K7	165	148	130
MS047	**	GESTE D'ARTILLAC	K7	289	260	207
MS127	**	GUNFRIGHT	K7	108	87	75
MS050	**	H.E.R.O	K7	147	132	90
MS059	**	JET BOMBER	K7	145	131	110
MS060	**	JET SET WILLY	K7	64	58	43
MS064	**	KNIGHT LORE	K7	121	109	78
MS070	***	MANDRAGORE	K7	250	225	172
MS071	**	MANIC MINER	K7	91	82	58
MS075	**	MONITEUR ODIN	K7	297	267	198
MS080	**	NIGHTSHADE	K7	121	109	75
MS081	***	NORTH SEA HELICOPTER	K7	106	95	82
MS083	**	OMEGA PLANET INVISIBLE	K7	250	225	172
MS084	***	PASTFINDER	K7	107	96	83
MS091	***	RED MOON	K7	79	71	63
MS100	**	SNOWBALL	K7	112	101	78
MS101	**	SORCERY	K7	116	104	80
MS140	**	SCRABBLE ANGLAIS	K7	121	108	85
MS106	**	SUPER CHESS	K7	92	83	70
MS108	**	SWEET ACORN SOFTCARD	K7	159	143	107
MS111	**	TEX	K7	239	215	172
MS112	**	TEX	DSK	285	257	205
MS113	***	THE HOBBIT	K7	140	126	107
MS114	***	THE WRECK	K7	114	103	71
MS115	***	THE WRECK SOFTCARD	S	279	251	180
MS145	*	TURBO PASCAL (3"1/2 ou 5"1/4)	DSK	824	741	659
MS146	*	TURBO TUTOR	DSK	349	314	279
MS119	***	WAY OF THE TIGER	K7	121	108	75
MS121	***	XYZOLOG SOFTCARD	S	159	143	107
MS122	***	XYZOLOG	K7	95	86	62
MS123	***	YIE AR KUNG FU	CAR	189	170	136
MS124	**	ZAXXON	K7	119	107	85
MS125	**	ZOIDS	K7	121	108	85

SPECTRUM

				A	B	C
SP003	***	4 me PROTOCOLE	K7	182	164	120
SP005	***	ALIEN 8	K7	110	99	66
SP007	**	ARCADE HALL OF FAME	K7	121	109	79
SP259	**	ATLANTIC CHALLENGE	K7	96	87	67
SP012	***	B.C'S QUEST FOR TIRE	K7	97	87	68
SP014	**	BACK TO SKOLL	K7	84	76	59
SP015	**	BACK TO THE FUTURE	K7	115	104	83
SP016	**	BALLBLAZER	K7	121	108	85
SP019	***	BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7	91	82	59
SP243	**	BATMAN	K7	96	86	67
SP025	**	BLADE RUNNER	K7	109	98	76
SP232	**	BOULDERDASH III	K7	121	108	85
SP031	***	BRUCE LEE	K7	97	87	68
SP250	**	CAVES OF DOOM	K7	30	27	20
SP034	**	COMBAT LYNX	K7	110	99	67
SP035	**	COMMANDO	K7	94	85	55
SP036	**	COMPUTER HITS 10	K7	121	108	85
SP037	**	COMPUTER HITS 10 II	K7	121	108	85
SP038	***	CONFUZION	K7	87	78	63
SP041	**	CRITICAL MASS	K7	121	109	84
SP043	***	DAILEY THOMSON DECATHLON	K7	84	76	58
SP044	***	DALLAS	K7	64	58	40
SP045	**	DAMBUSTERS	K7	121	109	85
SP260	***	DAN DARE	K7	121	109	74
SP046	***	DARK STAR	K7	95	86	63
SP048	**	DOOMSDARK REVENGE	K7	121	109	85
SP261	***	DRAGON'S LAIR	K7	96	87	67
SP049	**	DUNDARACH	K7	121	109	78
SP051	**	DYNAMITE DAN	K7	84	76	59
SP053	***	ELITE	K7	145	131	86
SP055	**	ENIGMA FORCE	K7	119	107	83
SP057	***	FAIR LIGHT	K7	121	109	83
SP059	**	FIGHTING WARRIOR	K7	90	81	53
SP062	**	FRANK BRUNO BOXING	K7	84	76	55
SP066	**	GIFT FROM THE GODS	K7	124	112	86
SP067	**	GLADIATOR	K7	109	98	55
SP068	**	GLASS	K7	97	87	66
SP070	**	GOONIES	K7	97	87	59
SP233	**	GREEN BERET	K7	96	86	67
SP072	***	GYRON	K7	121	109	78
SP073	***	GYROSCOPE	K7	89	80	64
SP074	**	HACKER	K7	97	87	68
SP234	**	HEAVY ON THE MAGIC	K7	121	108	85
SP077	***	HIGWAYY ENCOUNTER	K7	97	87	68
SP078	***	HOBBIT	K7	157	141	101
SP080	**	HUNCHBACK	K7	78	70	30
SP084	***	IMPOSSIBLE MISSION	K7	977	87	68
SP086	***	INTERNATIONAL KARATE	K7	84	76	58
SP264	***	I.C.U.P.S.	K7	108	97	65
SP265	**	JEWELS OF DARKNESS	K7	182	163	117
SP092	**	KNIGHT LORE	K7	121	109	79
SP093	**	KONG STRIKES BACK	K7	84	76	59
SP254	**	KUNG-FU MASTER	K7	97	88	68
SP098	***	LORDS OF MIDNIGHT	K7	89	80	64
SP099	***	LORDS OF THE RING	K7	163	147	113
SP100	**	LORIGRAPH	K7	191	172	131
SP103	**	MANDRAGORE	K7	239	215	172
SP104	***	MANIC MINER	K7	68	61	50
SP106	***	MARSPORT	K7	121	109	85
SP107	***	MASTTER OF MAGIC	K7	45	40	31
SP230	**	MAX HEADROOM	K7	121	108	85
SP255	**	MERMAID MADNESS	K7	121	108	85
SP111	**	METABOLIS	K7	84	76	59
SP114	***	MIKIE	K7	97	87	68
SP115	**	MINDSHADOW	K7	91	82	59
SP117	**	MONOPOLY	K7	121	109	83
SP118	**	MOON CRESTA	K7	79	71	58
SP235	**	MOVIE	K7	96	86	67
SP123	**	N.O.M.A.D	K7	96	86	66
SP268	***	KNIGHTMARE RALLY	K7	96	87	67
SP127	***	NIGHTSHADE	K7	121	109	79
SP129	**	NOW GAMES	K7	109	98	76
SP130	**	NOW GAMES II	K7	109	98	76
SP131	**	ON THE RUN	K7	84	76	58
SP132	**	ONE MAN AND HIS DROID	K7	30	27	20
SP136	***	PAWS	K7	84	76	59
SP138	***	PING PONG	K7	110	99	79
SP141	**	PROFANATION	K7	97	887	68
SP142	**	PROJECT FUTURE	K7	79	71	57
SP144	***	PSYTRON	K7	97	87	68
SP245	**	QUAZATRON	K7	108	87	75
SP145	***	RAID OVER MOSCOU	K7	97	87	68
SP146	**	RAMBO	K7	96	86	64
SP147	***	RASPUTIN	K7	96	86	59
SP148	***	REALM OF IMPOSSIBILITY	K7	91	82	59
SP149	**	RIDDLER'S DEN	K7	97	87	68
SP152	**	ROBIN OF SHERWOOD	K7	121	109	83
SP154	**	ROCKY HORROR SHOW	K7	109	98	76
SP155	**	ROLAND'S RAT RACE	K7	84	76	59
SP156	***	ROLLER COASTER	K7	86	77	67
SP269	***	ROOM 10	K7	96	87	67
SP158	**	RUPPERT	K7	97	87	68
SP159	***	SABOTEUR	K7	109	98	76
SP161	**	SCHIZOPHENIA	K7	97	87	68
SP168	**	SKYFOX	K7	134	121	97
SP173	**	SOUTHERN BELLE	K7	97	87	68
SP174	**	SPACE SHUTTLE	K7	99	89	69
SP249	***	SPELLBOUND	K7	45	40	31
SP176	**	SPITFIRE 40	K7	121	109	83
SP178	**	SPY HUNTER	K7	97	87	62
SP179	**	SPY VS SPY	K7	121	109	78
SP180	**	STAR SEEKER	K7	121	109	85
SP181	***	STAR STRIKE	K7	72	65	50
SP183	***	STARION	K7	97	87	68
SP186	**	STONKERS	K7	64	58	30
SP187	**	SUPER CHESS 3.5	K7	130	117	79
SP236	**	SUPERSLEUTH	K7	96	86	67
SP191	**	SWEEVOS'S WOLRD	K7	80	72	53
SP192	***	SWORD AND SORCERY	K7	121	109	78
SP194	***	TAPPER	K7	97	87	68
SP195	***	TAU CETI	K7	95	86	63
SP197	**	THAT'S THE SPIRIT	K7	92	83	64
SP202	***	THE LAST V8	K7	45	40	31
SP230	**	THEATRE EUROPE	K7	140	126	98
SP205	**	THEY SOLD A MILLION	K7	121	109	85
SP206	**	THEY SOLD A MILLION II	K7	121	109	85
SP208	**	TIR NA NOG	K7	121	109	83
SP209	**	TOMAHAWK	K7	112	101	72
SP213	***	UNDERWULDE	K7	121	109	53
SP214	**	VOX	K7	180	162	126
SP215	**	WAY OF EXPLODING FIST	K7	102	92	72
SP216	***	WAY OF THE TIGER	K7	121	108	85
SP244	**	WEST BANK	K7	108	87	75
SP217	***	WINTER SPORT	K7	121	109	85
SP218	**	WINTERGAMES	K7	97	87	68
SP224	**	YIE AR KUNG FU	K7	97	87	53
SP237	**	ZOIDS	K7	121	108	85
SP228	***	ZORRO	K7	97	87	68

THOMSON

				A	B	C
TH003	**	3D FIGHT	K7	160	144	112
TH004	**	5 me AXE	K7	190	170	120
TH005	***	AFFAIRE VERA CRUZ	K7	160	144	128
TH006	**	AIGLE D'OR	K7	200	180	140
TH016	***	ANIMATIX	K7	250	225	200
TH018	**	ASS DESASS	CAR	350	315	280
TH123	**	ASS DESASS TO9	DSK	527	474	421
TH025	***	C.A.O	K7	340	306	238
TH034	***	CHRISTANN	K7	200	180	140
TH042	**	DIEUX DU STADE	DSK	190	171	152
TH043	**	DIEUX DU STADE	K7	160	144	128
TH044	**	DIEUX DU STADE TO9	DSK	190	171	152
TH051	***	FLIPPER II	K7	200	180	140
TH053	**	FORTH	K7	350	315	245
TH054	***	FOX	K7	145	131	90
TH056	**	GESTE D'ARTILLAC	K7	290	261	232
TH057	**	GESTE D'ARTILLAC TO9	DSK	290	261	232
TH089	**	GRAPHOLOGIE	K7	152	137	113
TH063	**	KARATE	K7	190	171	152
TH064	**	KARATE	DSK	220	198	176
TH065	**	KARATE TO9	DSK	230	207	184
TH067	**	LAS VEGAS	K7	250	225	190
TH068	**	LAS VEGAS	DSK	250	225	200
TH069	**	LAS VEGAS TO9	DSK	290	261	232
TH072	***	LORANN	K7	210	189	120
TH073	***	MANDRAGORE	K7	250	225	200
TH074	***	MANDRAGORE	DSK	250	225	200
TH075	***	MANDRAGORE TO9	DSK	290	261	232
TH081	***	MINOTAURE	K7	150	135	90
TH084	***	MONITEUR ODIN	K7	320	288	224
TH088	**	OMEGA PLANETE INV. TO9	DSK	290	261	232
TH087	**	OMEGA PLANETE INVISIBLE	K7	250	225	190
TH101	**	RELANCE DISK TO7/70	DSK	968	889	678
TH104	**	SAN PABLO	K7	155	139	108
TH108	***	SORTILEGES	K7	190	171	130
TH110	**	STANLEY	K7	150	135	105
TH119	**	TOP CHRONO	K7	150	135	90
TH124	***	VAMPIRE TO7/70-MO5	K7	195	175	156
TH125	***	VAMPIRE TO9	DSK	248	223	198
TH122	**	YETI	K7	180	162	126

LE TELECHARGEMENT

Pour pouvoir charger les programmes, il vous faut un minitel, un câble et un logiciel. Pour le minitel, on peut rien pour vous, demandez-le aux PTT. Par contre pour le logiciel et le câble, vous avez les tarifs, là, dessous. Envoyez vos sous.

ORDINATEUR	Câble Minitel/Ordinateur			Interface nécessaire avec logiciel.
	A	B	C	
AMSTRAD 464	150	135	105	Aucune
AMSTRAD 664	150	135	105	Aucune
AMSTRAD 6128	150	135	105	Aucune
THOMSON	150	135	105	Interface communication
ORIC 1	150	135	105	Aucune
ORIC ATMOS	150	135	105	Aucune
ATARI ST	170	150	120	Aucune

Prix.
A : PRIX TARIF
B : PRIX ABONNÉ
C : PRIX CLUB

Commodore, Apple, IBM et Mac, c'est le même prix mais il faudra attendre les marrons glacés ou les calendes grecques, pour connaître les interfaces nécessaires. (En langage informatique, ça veut dire qu'on pédale dans la choucroute et qu'on a strictement aucune idée de la date de sortie des câbles).

BON DE COMMANDE A ENVOYER A SERVEUR HEBDOGICIEL
24, rue Baron, 75017 PARIS

ATARI ST	170 F.☐	Abonné : 150 F.☐	Prix Club : 120 F.☐	Frais de Port + 15F.
AMSTRAD 464 :	150 F.☐	Abonné : 135 F.☐	Prix Club : 105 F.☐	Frais de port + 15F.
AMSTRAD 664 :	150 F.☐	Abonné : 135 F.☐	Prix Club : 105 F.☐	Frais de port + 15F.
AMSTRAD 6128 :	150 F.☐	Abonné : 135 F.☐	Prix Club : 105 F.☐	Frais de port + 15F.
THOMSON TO7-TO7/70 :	150 F.☐	Abonné : 135 F.☐	Prix Club : 105 F.☐	Frais de port + 15F.
ORIC 1 :	150 F.☐	Abonné : 135 F.☐	Prix Club : 105 F.☐	Frais de port + 15F.
ORIC ATMOS	150 F.☐	Abonné : 135 F.☐	Prix Club : 105 F.☐	Frais de port + 15F.

NOM : .... PRENOM : ....
ADRESSE : ....
CODE POSTAL : .... VILLE : ....
TARIF C : N° de carte du Club obligatoire : ....
TARIF B : N° d'abonné obligatoire : .... N° de téléphone : ....
Règlement joint : ☐ Chèque bancaire ☐ CCP


PAR PAUL MAVRIDES & HAL ROBINS © 1986
DINOBOY
ET LA
CITÉ DES
ROBOTS


SUPER! ON DIRAIT QU'IL ME PHOTOGRAPHIE!
KLIK


JE M'APPELLE DINOBOY, ET TOI?


AÏE! — HÉHO, LÂCHE-MOI! ARRETEZ!


CLIC CLIC CLIC

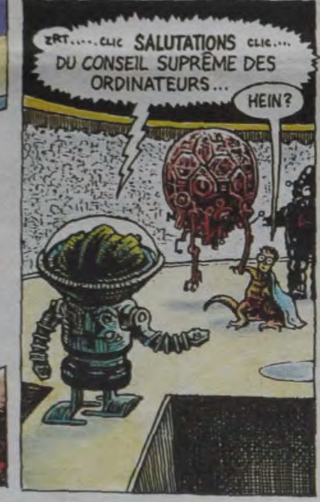

OÙ ALLONS-NOUS?


TOUT EST EN MÉTAL.


WAOU! C'EST TA MAISON? C'EST ÉNORME!


TOUS CES ROBOTS...


CLIC CLIC CLIC CLIC
ZIT


ZRT.....CLIC SALUTATIONS CLIC.... DU CONSEIL SUPRÊME DES ORDINATEURS...
HEIN?


...ON VOUS A ANALYSÉ — VOUS ÊTES UN ÊTRE ORGANIQUE — SOYEZ LE BIENVENU À MÉCANOPOLIS!!
ÇA ALORS! MERCI!!


CLIC~ SUIVANT LE PROGRAMME SACRÉ DE NOS CONSTRUCTEURS BIOLOGIQUES DISPARUS DEPUIS LONGTEMPS, ON VOUS INCULQUE TOUTES NOS CONNAISSANCES...


PRÉPAREZ L'ORGANISME POUR LE CODAGE DES DONNÉES.... ...BZZZ..


INITIALISEZ LA SÉQUENCE DE DÉVELOPPEMENT MENTAL.... CLIC
C'EST QUOI ÇA?


VRRT VRRT
VOOOM


PLUS TARD...
REVENEZ NOUS VOIR...
SOUFFLE! SACHEZ QUE JE RESTERAI ETERNELLEMENT VOTRE DÉVOUÉ SERVITEUR.... UNH! SOUFFLE.
FIN



EBDITO

Ça y est, c'est Nowel ! J'ai un retard monstre parce que je m'étends trop. Cette semaine, que des critiques courtes ou presque, y a des montagnes de trucs qui sont sortis et dont j'ai pas parlé. J'aurais dû vous causer du Caraloche, aussi, *mais comme je termine* ma page pas mal de temps avant l'impression du canard, je l'ai pas encore. Vous me direz : mais tu le connais, Carali, t'as pas besoin d'attendre. Ben si, parce qu'il y a plein de pages *inédites*. Que je connais pas, donc. Merde, vous pouvez attendre un peu, après tout.

Mildiou.

GRAND



Résumé de l'action : Milou prend lentement la bd suivante de sa blanche main et contemple mornement la couverture. Bof, se dit-il. Encore un truc pour mômes. Il lit la première page, puis la seconde et constate avec lassitude que c'est un recueil de gags en une page. Bof, se dit-il. Puis il continue, consciencieux *comme toujours. Page 5 : bof. Page* 8 : ah ? Tiens, c'est pas si mal que ça. Page 12 : Milou rit, ce qui lui arrive rarement. Page 25 : Milou est plié en quatre, il a mal au ventre à force de se marrer, il se cogne contre le coin de son bureau et s'évanouit. Deux heures plus tard, il revient à lui et raconte le thème : un groupe de copains, constitué d'un homme et de plusieurs animaux, ouvre un restaurant végétarien. L'un des animaux ne sait rien faire et décide de tenir le vestiaire. Or, il prend ça à cœur et dépouille *littéralement les clients dès qu'ils franchissent* la porte du restau. C'est tout. Le reste, c'est des variations autour de ça. C'est à hurler de rire, jetez-vous dessus.



SERVICE COMPRIS de DE JAGER chez DUPUIS, 37 balles.

LAST POSITION





Et une merde de Denayer et Duchateau, une. Monsieur est servi.

POLE POSITION de DENAYER et DUCHATEAU, 35 balles.

TCHAK



Ah ben tiens, un nouvel Edika. Putain, que c'est dur à critiquer. Qu'est-ce que je pourrais bien lui reprocher ? Y a pas assez de pages, déjà. Normalement, il en faudrait 10.000, et y a pas le compte. Quoi d'autre ? L'album n'est pas *parfumé, c'est une honte. Normalement,* on devrait pouvoir choisir entre un Knock-Out à la rose, à la menthe ou senteur des pins. On peut pas. C'est dommage. Je ne vous félicite pas, monsieur Edika. Et j'ai eu beau faire, je n'ai pas réussi à mettre l'album en marche. J'ai cherché en vain la prise pour le brancher sur le courant électrique. Donc, il ne marche pas. Mais bon, *c'est tout ce qu'on peut lui reprocher.* Le reste, les dessins, les histoires, tout ça, c'est de l'Edika, hein ? C'est génial, y a des détails dans tous les coins, y a des chutes (il a appris à en faire, que demander d'autre) et on se marre. Dommage qu'il soit pas parfumé en plus. Mais bon, hein ? Bon.



KNOCK OUT d'EDIKA chez FLUIDE GLACIAL et non pas AUDIE comme j'eus été tenté de marquer il y a peu, 45 francs.



VOIR PAGE 24

BD Parade!

ROUTE VERS L'ENFER	GOOSSENS	20
JULIUS ET ROMEA	HERMANN	17
SAISON DES AMOURS	REISER	17
LES YEUX DE TANATLOC	ROSINSKI/VAN HAMME	17
ZOO AU LOGIS	SERRE	16
DOCTEUR VENTOUSE 2	BRETECHER	16
LE LOURD PASSE DE LAGAFFE	FRANQUIN	16
SUR LA PISTE DU BONGO	JANO	16
TRANCHES DE VIE 5	LAUZIER	16
SAMBRE	YSLAIRE BALAC	16
KNOCK-OUT	EDIKA	16
SERVICE COMPRIS	DE JAGER	16
VENT DU SOIR	BINET	16
EXECUTIVE WOMAN	VEYRON	16
QUEQUETTE BLUES PART TRI	BARU	16
LES MAITRES DU SILENCE	ROTUNDO/FERRANDINO	16
LES ENTRETIENS SADOUL-FRANQUIN	SADOUL	16
LE DESTIN DE SARAH	HERNU	16
ONULF LE MARIN	SCHLINGO	16
NI DIEU NI MAITRE	LELONG	16
LA MAISON DOREE DE SAMARKAND	PRATT	16
FM	ZENTNER/PELLEJERO	16
COMICS AND STORIES	DARROW	16
LE PARFUM DE L'INVISIBLE	MANARA	16
PASSE RECOMPOSE	DODIER	16
LE BOUT DE LA PISTE	CHARLIER GIRAUD	16
LE GENIE DU SIECLE	FRANC	16
FUCK FLY AND BOMB	MAX OUIN	16
TOUTES LES LARMES DE L'ENFER	VANCE/VAN HAMME	16
LA BANDE A RENAUD	COLLECTIF	16
DANS L'OMBRE DU SOLEIL	WILSON	16

FETES



Voici qui tombe à pic pour les fêtes : un nouveau Serre. Pardon, le nouveau Serre. Non seulement j'adore *Serre, mais en plus je connais peu* de gens qui ne l'aiment pas. J'en connais pas du tout, d'ailleurs, à y bien réfléchir. Le thème de l'album, c'est les animaux. Vous connaissez le principe : un dessin par page, un gag par dessin. Superbes, les dessins. Serre est très fort. Je vais même vous raconter une anecdote que je vous ai peut-être déjà raconté dans la critique du précédent, j'ai acheté un carnet de croquis de Serre lors d'une vente aux enchères organisée pour la veuve d'Alexis. Dedans, y a plein d'inédits *géniaux que je suis le seul à connaître*, et ça me fait chaud au cœur parce qu'au plus profond de moi-même, je suis un salaud. Bref, je peux pas vous raconter ce qu'il y a dans l'album, c'est purement visuel. De toutes façons, vous le lirez un jour ou l'autre, c'est inévitable. Vous verrez.



ZOO AU LOGIS de SERRE chez GLENAT, 79 francs.

A POIL

Je résume : un OVNI s'est posé sur l'Arc de Triomphe, un extra-terrestre en est sorti et est allé trouver Alain Plessis, jeune con terrien, pour avoir de l'aide. Il se trouve qu'Alain Plessis est un peu dans le style Club des Cinq, il faut trouver une planque pour mon ami extra-terrestre, pas de problème, j'ai une copine au Canada, on va esbrouffer les mecs de l'immigration bien que tu sois habillé en E.T. et que j'aie 15 ans. Donc, le premier tome allait déjà assez loin dans l'invraisemblance. Avec le second, on franchit des limites absolument inconcevables de *bêtise. Des extra-terrestres ennemis* cherchent à s'emparer de Cristal, qui va s'en sortir grâce à ce con de Plessis, qui comme par hasard est tout à fait capable de se servir de tous les équipements du vaisseau extra-terrestre. Franchement, ça me fait de la peine pour ce pauvre Marcello, j'aimais bien son Dr Justice quand j'avais 4 ans.



LES TUEURS D'UN AUTRE MONDE de MARCELLO et MARIC chez DUPUIS, 37 balles.

DERNIER



Voici le 25ème tome des Tuniques Bleues, dans lequel Blutch et son lieutenant se livrent à la même guerre cordiale que dans les 24 précédents. Totalement biodégradable.



DES BLEUS ET DES BOSSES (pourquoi pas SAS et les Tuniques Bleues, aussi, non ?) DE LAMBIL et CAUVIN chez DUPUIS, 37 balles.

BEURK



Ah, je suis content ! J'ai pris les mecs de Magic Strip en défaut ! Paf, cet album est nul ! C'est une idée *nullarde : la femme de l'inventeur* du photocopieur est assassinée et remplacée par une prostituée qui lui ressemble, et l'inventeur ne s'en aperçoit pas. Ça aurait dû faire une page, ça en fait 30 et c'est cher : poubelle ! Je savais bien qu'ils finiraient par faire un album nul.



DOPPELGANGER SA de AVRIL chez MAGIC STRIP, 46 balles.

TOMATE



Voici un concentré de comics américains : le je-sais-pas-combientième tome des aventures de Johnny Hazard sur fond d'Asie Mineure. C'est un peu comme un James Bond, sauf qu'il se passe plus de trucs. Et y a la présentation Gilou, super bien faite et qui me fait hurler de rage parce que je me demande comment serait la bd en France si les mecs de Gilou étaient dans une très grosse boîte, genre Glénat ou Albin Michel. Ça serait *certainement mieux. Bon, ils sont* dans une petite boîte mais ils font bien leur boulot. C'est bien. Donc, y a quatre aventures de Johnny Hazard qui s'enchaînent comme par miracle et qui sont superbes. Ecco.



JEUX MORTELS de ROBBINS chez GILOU, 75 balles.

FLEMME



Voici un album nul qui n'est pas bien dessiné et dont le thème (les sectes en Colombie) est totalement inintéressant et surtout bien futile. En plus, comme le scénariste *n'est* pas bon, il s'est permis de piquer la Grace Jones du dernier James Bond. Flemmard.



L'HERBE DU PENDU de ORIOL et CARRERE chez MILAN, 40 balles.

SONG

Sur l'air de Yellow Submarine : in the griffes of the main blanche, lied two men, tif and tondu, they had lots of adventures, with the big guy, *named main blanche, and the new* Tif and Tondu, has just been released, by Dupuis, it is like all the others, there are Tif, and Tondu. The end.



DANS LES GRIFFES DE LA MAIN BLANCHE de WILL et DESBERG chez DUPUIS, 37 balles.

MOLIPOURRI



Mesdames et Messieurs, j'ai l'extrême plaisir de vous annoncer la perte de Claude Moliterni pour la bd. En effet, il a décidé de renoncer au neuvième art pour se consacrer à la petimiquéisation de la bible, ce qui est particulièrement stupide, *d'autant qu'il le fait très mal.* Vous aurez donc la joie de ne plus le revoir de si tôt. Amen.



LES PATRIARCHES de MOLITERNI et REMOHI chez DARGAUD, 59,50 balles.

LA PRESSE UNANIME



Actuel

VU aux Bains-Douches : Carali et Actuel ont organisé une soirée black pour fêter la sortie de son nouvel album, "Objectif Meilleur". La soirée s'est prolongée jusqu'à 22 heures, rythmée par les tam-tams du groupe N'Kulé M'Gombo, nouvelle coqueluche du tout-Paris que nous vous présentons plus en détails pages 45 à 172.

ont bénéficie des INFLUENCES MAGN... quelques exemple
rd. En voici d'ailleurs

Brèves de comptoir

Zéro

Putain, "Objectif Nul", comme titre, c'est nul. Et je suis objectif.

le morve au nez

Libé

Carali ne pouvant être utile en rien à Serge July, nous ne parlerons pas de son album.

lettres de femmes

Laissez-moi vous raconter une histoire vraie qui m'est arrivée voici quelques semaines. J'étais avec ma femme Brigitte avec un couple d'amis chez qui nous avions été invités pour le dîner. C'était, au début, une réunion très formaliste puisque nous ne nous connaissions que très peu, nos hôtes, Patrick et Sylvie, étant de récentes relations de travail. Au cours du repas, ma femme Brigitte tombe sur un album de bandes (un nom prédestiné !) dessinées signé Carali qui dépassait du portefeuille de lecture de nos hôtes. Aussitôt, nous nous sommes extasiés sur le fait que nous avions des goûts communs et nous avons commencé à feuilleter l'album de concert. Bien entendu, cela a très vite réchauffé l'atmosphère et rapidement, Brigitte et Sylvie ont commencé à se caresser. Patrick et moi les avons regardées de longues minutes et n'y tenant plus, nous nous sommes lancés dans la mêlée. Deux heures durant, nous avons fait l'amour comme des chevaux fougueux en oubliant complètement le repas qui refroidissait. Et tout cela grâce à l'album de Carali, que je conseille à tous les jeunes couples échangistes qui ont besoin d'un stimulant pour se lancer dans l'aventure.
G.D, 76.

Sud ouest

Le grand prix du concours de pétanque de samedi, qui était supposé être un magnum de beaujolais, est remplacé par douze albums de Carali, nous communique le Président de la Fédération Boulière de Villeneuve-sur-Lot. Rappelons que cette rencontre aura lieu sur la place de Pujols, rendez-vous à 15 heures au Bar des Amis de la Pétanque.

L'Humanité

Le militant d'extrême-droite Carali se permet de sortir un album dit de "bandes dessinées" alors que des milliards de chômeurs en fin de droit attendent encore un redressement de la situation. On pourrait s'étonner de cette manifestation ostentatoire, mais tout s'explique lorsqu'on écoute les réactions du milieu politicard. L'extrême-droitiste Henri Krasucki a déclaré : "Bien sûr, je suis contre ce provocateur, suppôt du capitalisme". Avec des opinions aussi modérées et réactionnaires, on ne s'étonne plus de la libre circulation de tels manifestes anti-communistes primaires.

Paris Match

Photo ci-contre : Carali deux secondes après l'accident sanglant qui lui a coûté la vie.

Ci-dessous : gros plan de la main arrachée qui se crispe encore sur une page d'"Objectif Nul", l'album qu'il avait sorti peu avant sa mort sanglante.

France Soir

En raison de l'actualité, la critique d'"Objectif Nul", le dernier Carali, est remplacée par un banc d'essai sur les alarmes et les dispositifs anti-cambriolage.

RECOMMANDATION

Les mouvements activistes d'extrême-gauche sont loin d'être démantelés, puisque Carali, le fondateur du groupuscule terroriste "Objectif Nul", est toujours en liberté. Stéphane Schreiber dit Le Maigre, son second, s'est enfui avec lui de la prison de Fleury-Mérogis qui est une véritable passoire, si l'on en juge d'après les 2 évasions réussies ayant eu lieu ces cinquante dernières années. Notre sécurité est encore menacée. Que fait la police ?

Le Figaro

Minute

LE SCANDALE CARALI

Malgré ses promesses de fermeté, Charles Pasqua, actuellement ministre de l'Intérieur, fait preuve d'un laxisme outrageant. Non seulement le nommé Carali (qui est le pseudonyme de Karalivoutchianskiberg) est toujours en liberté, malgré ses attaques répétées contre les valeurs morales qui font la splendeur de notre pays, mais en plus il publie un nouvel album, ramassis d'insultes et d'injures contre le pouvoir et les valeurs établies, SANS ETRE CENSURE LE MOINS DU MONDE ! On se demande où va la France, en de telles mains ! Monsieur Pasqua, avez-vous l'intention de laisser faire impunément ceux qui salissent l'honneur de notre pays ? Avez-vous l'intention de fermer les yeux sur les exactions de ces personnages plus que douteux qui traînent dans la boue à la fois les concepts de liberté, comme les chiens policiers, par exemple, et les fleurons de notre pays, comme la connerie ?

Détective

téléspecta...

C'est, dira Jacques Esposito, après avoir lu la page 27 d'Objectif Nul de Carali que m'est venue l'idée du meurtre. Cette image d'un homme étripé gisant à terre à moitié mangé par les corbeaux me revenait sans cesse et se superposait à celle de ma maîtresse et de son mari.

De là à identifier le mari à l'homme étripé, il n'y a qu'un pas que Marc va franchir un triste soir du mois de novembre. Avec froideur et détermination, il s'empare de son fusil 22 Long Rifle, une lueur mauvaise dans le regard. Sa lèvre frémit doucement lorsqu'il introduit les balles dans le chargeur. Sa décision est prise : il va étriper le mari avec le canon de son fusil.

La Croix

Faut-il rire ou s'insurger du dernier album de Carali, visiblement inspiré par le Malin ? Quelles forces démoniaques poussent l'auteur à commettre de tels péchés, à rouler la chrétienté dans la fange, à nier ainsi Dieu et ses Saints ? Peut-on encore demander un autodafé, est-il encore temps, de nombreux jeunes français ne sont-ils pas déjà contaminés par cette peste insidieuse qui ronge les âmes et détruit les consciences ? La vision de Carali rôtissant dans les flammes de l'enfer est-elle une pensée assez réconfortante pour oublier les horreurs qu'il étale impudiquement sous les yeux de la sève de notre nation ? Nous vous invitons à organiser dans votre ville des bûchers où seront détruits tous les albums incriminés. Après tout, nous avons réussi à séparer les Beatles en brûlant leurs albums, nous réussirons bien à éradiquer les Carali de la surface du monde.

Elle

Carali est un de ces personnages mystérieux, électriques, dont le regard est à la fois glaçant et hypnotisant. Il affectionne particulièrement les tissus froids comme le satin bleu et le velours vert d'eau et lorsque nous l'avons rencontré, il portait un boléro en soie bleue royal, une écharpe de lin vert glacier et un pantalon à pinces en alpaga mauve. Il arborait fièrement un badge "Objectif Nul", en référence à son dernier album. Les fidèles du Café Costes peuvent l'apercevoir tous les mercredis soir aux alentours de 19 heures : il est aisément reconnaissable au fait qu'il porte YSL 9, le dernier parfum d'Yves Saint-Laurent.

La défonce du consommateur

Lui

Vu chez Dune, cette édition spéciale du dernier Carali, "Objectif Nul", à 12.000 francs. Elle est strictement semblable à toutes les autres éditions à 49 francs, alors n'oubliez pas d'exiger l'étiquette du prix !

Télé 7 Jours

Nouvelle star de la vie parisienne, Carali a accepté de répondre aux questions de Jacqueline Menguez au cours d'une discussion informelle et très décontractée.

Carali a eu l'amabilité de me recevoir dans son domicile parisien, perdu au fin fond du onzième arrondissement, dissimulé des regards extérieurs par une haie de troènes (voir photo). C'est là qu'il crée sans cesse, mais aussi qu'il se repose en famille lorsque son emploi du temps le lui permet. Cher Carali, comment trouvez-vous vos idées ?
- Eh bien, on ne peut pas dire qu'il y ait une méthode systématique, voyez-vous, c'est différent à chaque fois. Il m'est arrivé récemment de trouver une idée dans Télé 7 Jours, par exemple (voir photo).
Quels sont vos passe-temps favoris ?
- J'adore faire la cuisine (voir photo) et je bricole beaucoup (voir photo). Je passe aussi énormément de temps avec mes enfants (voir photo), car c'est en famille que l'on s'épanouit le plus.
On dit que vous débordez de projets, qu'en est-il ?
- Effectivement, je prépare une dramatique en 3 épisodes pour TF1 avec la collaboration de la RAI, de la ZDF et de Télé-Canada, une espèce de grande fresque historique qui se déroule au XVIIe siècle.
Merci, Carali. Je rappelle que le film "Objectif Nul" sera diffusé sur TF1 à 20 heures mardi soir.

FAUT-IL BRULER L'ALBUM DE CARALI ?

C'est dans un paysage politique troublé mais néanmoins extrêmement net que Carali lance son dernier album, "Objectif Nul". Les réactions sont aussi diverses qu'unanimes : tout le monde se demande si il faut ou non brûler cet album. La réponse est pourtant simple, et elle tient en une seule phrase : faut-il le brûler, oui ou non ? D'aucuns pourront s'étonner de notre prise de position si ferme. Certes, par le passé, nous n'avons pas hésité à montrer les dents lorsque le besoin s'en faisait sentir, et nous avons même été jusqu'à dire du mal des ravisseurs de Kauffman, qui, je vous le rappelle, est notre otage à nous et aussi un peu le vôtre, chers actionnaires. Alors, pourquoi ? Pourquoi soudainement prendre position sur le dernier album de Carali ? Pourquoi poser cette brûlante question ? Parce que, seul de la Presse française, nous en avons le pouvoir. Certains journaux partisans vont vous dire "l'album est nul", ou "l'album est génial", tombant dans l'éternel piège de la réponse. Là n'est pas la solution. Une fois de plus, brandissons bien haut l'étendard de l'interrogation en répétant sans relâche : faut-il brûler l'album de Carali ?

L'Événement du Jeudi

Le Monde

L'album de Monsieur Carali vient de gagner 1,27 points sur le marché des changes. C'est au dire de nombreux investisseurs, une progression qui marque le regain de confiance envers des valeurs sûres comme le bois et le papier.

L'indulgence, la grande indulgence du jury est ... grâce à la méth...

3 CADEAUX GRATUITS

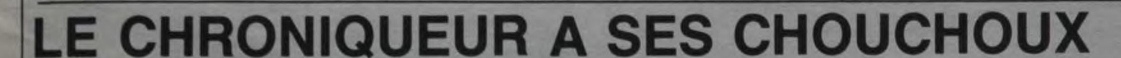


LA SELECTION VINYLIQUE DE L'HHHHEBDO

1986

L'heure des bilans a sonné ! Flash-back rapide sur douze mois d'empilement de galettes noires creusées de sillons. On trie, on jette, on garde, on met de côté et ça continue à s'entasser, envahissant l'espace. De mois en mois, les rayonnages s'avèrent trop petits et les piles de disques s'alignent en longues files sur la moquette. C'est tout juste si l'on ne marche pas dessus. Pourtant, en fin d'année, que reste-t-il de tout cet encombrant vacarme ? Quels sont les disques que l'on a encore vraiment envie de remettre sur la platine, qui ont tenu la distance sans parvenir à émousser le plaisir de notre écoute active ou passive ?
Comme le Beaujolais Nouveau de cette année, le cru discographique 86 semble manquer sensiblement d'enthousiasme, de fruité et de robe. Peu de vraies surprises, nouveaux sons fort rares, la moyenne de la production 86 paraît un peu convenue et essoufflée. Très certainement, il se prépare, dans l'ombre, une nouvelle donne, un nouveau son, une nouvelle vague tonitruante. C'est du moins ce qu'on peut espérer pour 1987, si se poursuit le cycle des grands mouvements qui déferlent sur le rock à chaque fin de décennie : le psychédélisme en 1967, le punk en 1977. Quelle "Miroska" nous révèlera de quoi le rock sera fait en 1987 ? Et, comme pour rendre cette question plus angoissante encore, Alain Pacadis qui vient de rejoindre Sid Vicious au Panthéon mythique du "No Future" des Punks...

BEN



LE CHRONIQUEUR A SES CHOUCHOUX

Et oui, il y a deux disques, deux artistes que je tiens à placer au-dessus de la mêlée. Non, je n'ai pas été payé pour le faire, mais je m'octroye d'accorder mes faveurs comme un acte gratuit, en pleine indépendance d'esprit, non mais !

ANITA BAKER "RAPTURE"



Si le nom d'Anita Baker ne vous dit rien, c'est qu'en terme de medias musicaux, notre pauvre hexagone est complètement à la remorque du jeu de massacre des modes-éclairs qui amusent tant les Britanniques. Du coup, on nous a refourgué du Sade à tour de bras, invoquant les qualificatifs les plus luxuriants pour décrire son talent, que dis-je, son génie... Un crétin de critique anglais est même allé jusqu'à comparer la voix de Sade (réduite à un seul registre, comme chacun a pu le constater) à celle de la divine Billie Holiday. Propos inepte repris, bien entendu, dans toutes les gazettes françaises ! Et puis, à côté de ça, personne n'a remarqué la sortie de "Rapture", deuxième album solo de l'Américaine Anita Baker, qui propulse cette artiste à l'opulente tessiture vocale au rang des plus grandes chanteuses de l'époque. Un seul morceau d'Anita Baker vous rend Sade aussi fade qu'un Alka Seltzer après une gorgée de Sauterne. La môme Houston en tremble carrément pour sa place de n° 1 bravement aquise sur le plan sophistiqué de la funk-soul-jazzy. Il vous reste encore une chance de découvrir Anita Baker, avant que tous les m'as-tu-vu du showbise ne se flattent de l'avoir fait pour vous. Profitez-en !





PAUL SIMON "GRACELAND" (WEA)

Non seulement Paul Simon s'offre le luxe d'un album magnifique, mais en plus il a engagé une véritable lutte pour le réaliser comme il le voulait. Sa démarche vis à vis des musiciens sud-africains qui l'ont rejoint pour le faire est absolument exemplaire. Seul, presque en outsider, Paul Simon s'implique plus pour ses convictions intimes que pour tout autre grande cause humaniste. C'est ainsi qu'il nous touche au plus profond.

METIS TWIST

L'incroyable engrenage d'opérations déclenchées par Band Aid en 85 s'est prolongé tout au long de l'année 86, avec les projets "Sun City" (contre l'apartheid), "Farm Aid" (pour la survie des paysans américains ! ! !), "Hear'n'Aid" (une horde de hardos au secours de l'Afrique ! ! !), "Caravane des Droits de l'Homme" (au profit d'Amnesty International), des enregistrements destinés à aider la lutte contre le cancer, le SIDA ou la drogue, etc, tout y sera passé. Non seulement ce genre d'initiatives semble souvent avoir voulu répondre à bien d'autres préoccupations qu'au simple engagement humanitaire et désintéressé, mais en plus, l'une des conséquences pernicieuses de l'accumulation des bonnes causes aura été de reléguer au second plan le début d'intérêt qui commençait à se manifester dans les pays occidentaux pour les musiques métissées en provenance des pays du tiers monde. C'est donc dans les milieux parallèles et chez les petits producteurs indépendants qu'il faut chercher les échos de civilisations pas encore soumises aux lois des hit-parades anglais ou américains et, par là même, vouées à laisser jouer leur musique en sourdine.

CHEB MAMI "PRINCE DU RAÏ"

(Blue Silver/Horizon Music)



Il y a un peu plus d'un an, un gros effort était fait par les médias pour porter à la connaissance du public français la vogue du Raï, nouvelle musique algérienne très prisée par un public progressiste, qui introduit les instruments électroniques modernes sur des canevas simplifiés hérités des musiques traditionnelles. Parmi de nombreux groupes et artistes, Cheb Mami se détache, avec une voix aux modulations extraordinaires. Tout juste âgé de vingt ans, Cheb Mami allie la candeur, la modestie, la simplicité à une maîtrise unique de l'art du chant, qu'il pratique de manière quasi-professionnelle depuis qu'il a douze ans. Il faut avoir vu tout un public de belles filles brunes faire onduler leurs hanches, balancer onctueusement les rondeurs de leurs corps, au gré de mélopées irrésistiblement entraînantes. Il faut avoir vu l'Olympia s'embraser et se mettre à voguer comme un tapis volant porté par l'atmosphère magique des chansons de Cheb Mami, pour comprendre qu'il aborde seulement les prémices d'une carrière vouée à des succès totalement renversants.

FRENCH KISS

Côté Français, la palette tend à s'étoffer. Si l'on a vu disparaître en 86 tout ce qui se revendiquait en prise directe avec le rock de base (meilleur exemple : la dissolution de Téléphone), on a, en revanche, assisté à la recrudescence et au succès de ses épiphénomènes musicaux : - Gold et Century piratant le Top 50 avec leur soupe-rock-FM. - Indochine, un peu coincé dans une image "new wave synthétique", se hissant à la première place des groupes français en partie grâce à l'intervention d'un batteur-percussionniste venant relayer fort avantageusement les boîtes à rythmes. - Jeanne Mas, Lio and Co s'imposant avec leurs chansonnettes de variété grâce à un look emprunté directement au punk. - Etc, etc, etc...
Deux disques semblent quand même s'imposer nettement au-dessus de la production française 86 :



LES RITA MITSOUKO "THE NO COMPRENDO"

(Virgin)



Pour leur côté totalement décalé, singulièrement inventif, la qualité post-dadaïste et entièrement décomplexée de leur inspiration, les Rita Mitsouko sont sans doute les premiers Français à avoir réussi l'osmose qui paraissait jusqu'alors impossible entre musique rock-populaire-dansante et irrationalisme notoire (une spécificité de l'état d'esprit français vis à vis de la chose artistique). Contrairement à la plupart des anciens amuseurs du rock, tendance "artiste" (les Evariste, Hector et autres Albert Marcœur) les Rita Mitsouko sont parvenus à dépasser les états paranoïdes ou profondément cyniques qui présidaient généralement à l'inspiration de leurs illustres prédécesseurs. Les chansons des Rita sont, en effet, le fruit des élucubrations du couple, sans que l'un des protagonistes n'impose la suprématie de ses idées : un équilibre que Catherine Ringer et Fred Chichin ont mis des années à obtenir. Réussite intégrale !

ETIENNE DAHO "POP SATORI"

(Virgin)

Je me suis déjà longuement étendu sur les qualités du tandem Daho-Turboust au cours de cette année. Leur triomphale tournée française et l'accueil délirant fait au spectacle "Pop Satori", cinq soirs de suite à l'Olympia, étaient là pour confirmer les pronostics de succès complet. En 86, Daho a passé le cap, laissant définitivement de côté ses comportements de vieil adolescent pour s'épanouir dans son rôle de jeune star à qui tout réussit. S'il applique avec beaucoup d'à propos les recettes sixties, s'offrant du même coup la caution amicale de ses anciennes idoles Françoise Hardy et Jacques Dutronc, il semble encore légèrement empêtré dans ses amitiés post-punk, ne pouvant s'empêcher, lorsqu'il paraît en public, de traîner à ses basques la fort mignonne, mais combien lamentable chanteuse Elli Medeiros. Se sent-il si fragile dans sa peau de star pour avoir tellement besoin d'un faire-valoir ? Remarquez, tant que ça ne rejaillit pas sur sa musique, tout va bien.



JULUKA "MUSA UKUGILANDELA"

(Celluloïd)

Ce disque ne date pas vraiment de 86, puisqu'il sortait il y a deux ans sur le marché sud-africain et que depuis, à la suite du départ de Sipho le co-fondateur noir du groupe, le blanc Johnny continue à jouer avec les membres noirs et blancs de l'ex-Juluka rebaptisé Savuka, par respect pour Sipho. Il aura fallu attendre cette année pour qu'il paraisse en France, et si Juluka, à la lumière des événements particulièrement violents et inacceptables dont l'Afrique du Sud a été le théâtre en cette année 86, reste l'un des plus magnifiques symboles du combat pour l'égalité des races, le groupe noir et blanc s'impose également par l'extrême qualité de sa musique, capable de rivaliser avec n'importe quelle réalisation américaine ou européenne. Un disque splendide qu'on ne se lasse pas d'écouter ni de danser.



Unités Centrales
Imprimantes
Ecrans
Manettes
Lecteurs
Interfaces

INFOMANIE

3, rue Perrault, 75001 PARIS
Tél. 40 20 01 20

Métro Louvre à 15 m
Parking à 20 m

Livres et presse informatique à consulter

Plusieurs centaines de logiciels en essai sur place.

Possibilité de crédit

AMSTRAD

CPC 464 MC	2680	
CPC 464C	3980	
CPC 6128 Mc	3990	
CPC6128 C	5290	
CPC 8256	5920	
PCW 8512	7680	
Lecteur Disk DD1	1990	
Lecteur Disk FD1	1790	
Crayon Optique	290	
Synth. Vocale	490	
Modem Digitelec	1490	
Souris	690	
Crayon Optique DKT	190	
Extension 64K RAM	450	
Extension 256K RAM	890	
Silicon Disk	990	
Ext 256K pour PCW	590	

JEUX

3D Grand Prix	89	139
5eme Axe	169	185
Airwolf	89	125
Alien Highway	89	129
Asphalt	94	129
Ballblazer	94	129
Bataille d'Angl	109	190
Batman	89	133
Biggles	94	139
Billy Banlieue	129	166
Bomb Jack	89	139
Boulder dash 3	99	159
Cauldron II	89	119
Colos Chess 4	114	165
Commando	89	139
Computer 10 T2	94	189
Contamination	109	190
Crafton et Xunk	109	186
Dambuster	99	145
Dandare	99	129
Desert Fox	89	139
Dragon's Lair	89	139
Eden Blues	109	186
Elite	139	210
Equinox	109	159
Fairlight	94	145
Fighter Pilot	89	129
Galvan	89	139
Ghost'n'Goblins	89	135
Gold hits	109	129
Grand Prix 500cc	109	149
Green Beret	89	135
Gunfright	89	
Hacker	99	159
Heavy on Magic	94	165
Highlander	89	139
Highway Encounter	99	139
Impossible Miss	94	159
Jack the Nipper	89	119
Jeux Sans Fr	89	139
Knight Games	89	125
Knight Raiders	89	135
Kung Fu Master	89	135
L'Affaire Vera Cruz	195	
L'Héritage	169	169
L'Heritage 2	129	169
La Geste d'Artillac	239	239
Leader Board	89	139
Macadam Bumper	119	169
Mandragore	195	249
Maracaibo	129	175
Marmaid Madness	89	139
Miami Vice	85	139
Mines du Roi Aquantus	125	175
Mission Elevator	99	155
Movie	89	139
Music System	165	239
Nexor	89	139
Nexus	89	145
Nick Faldo's Open Golf	99	139
Nodes of Yesod	99	139
Nomad	109	
Pacific	109	139
Paperboy	89	139
Ping Pong	79	139
PSI 5 TC	95	
Rambo	79	139
Rebel Planet	89	139
Rescue on Fractalus	89	139
Return of Expl Fist	99	139
Revolution	99	139
Robbot	109	169
Roomten	89	139
Saboteur	89	139
Sai Combat	89	139
Samantha Fox	89	139
Sapiens	119	169
Scrabble	169	239
Scram	169	
Shogun	99	159
Silent Servic	89	139
Skyfox	95	139
Sorcery	89	129
Space Shuttle	99	139
Spindizzy	89	145
Spitfire 40	89	125
Spy vs Spy	89	155
Street Hawk	89	139
Strike Force Harrier	95	129
Tau Ceti	89	149
Temple of Terror	89	139
Theatre Europe	109	179
They sold a Million	89	139
They sold a million 2	99	139
TLL	89	139
Toad Runner	109	159
Tobruck	109	139
Tomahawk	89	139
Turbo Esprit	99	
V	89	139
Way of Exploding Fist	85	179
Way of the Tiger	89	139
Who Dares Win	89	139
Winter Games	89	139
World Cup Carnival	99	149
Xarq	99	139
Ye Ar Kung Fu	89	139
Zombie	159	
Zorro	89	139

UTILITAIRES

Amsword	150	
D Base 2		650
D.AM.S	290	390
Datamat		450
Lorigraph	210	340
Multiplan		499
Superpaint		390
Textomat		450
Turbo Pascal		590
Turbo Toolbox		590
Turbo Tutor		390
Wordstar Pocker		790

COMMODORE C64-C128

C64 Nouveau	2190	
C128 D	6290	
Lecteur Disk 1541	1990	
Lecteur Disk 1571	3190	
Moniteur Mc HR C128	1150	
Moniteur Coul	2190	
Crayon Optique	149	
Modem Digitelec	1490	
Souris 64	790	
Souris 128	550	

JEUX

1942	95	139
Ace	99	139
Acrojet	95	145
Aliens 2	99	149
Alleykat	89	129
Antiriad	99	129
Archon 2	109	
Asterix	89	159
Bard's Tale		299
Basketball	99	
Batman	89	
Biggles	89	139
Bombjack 2	89	139
Boulderdash 3	109	139
Captain Kelly	99	
Cauldron 2	89	129
Cobra	99	139
Commando 86	89	129
Crystal Castle	99	139
Cyberium	95	
Dan Dare	99	139
Deactivators	99	149
Decision in the Desert	95	145
Desert Fox	89	139
Dragons Lair's	99	129
Elite	129	179
Flight Simulator 2	549	
Galvan	89	129
Game Maker	155	179
Gauntlet	115	169
Ghost and Goblins	89	139
Golf Construction Set	149	165
Goonies	89	135
Grand Prix 500	139	159
Great Escape	95	139
Green Beret	89	129
Hacker 2	99	145
Harrier Strike Force	99	139
Highlander	89	
Hole in One	145	
Hot Whells	99	145
Human Torche	89	139
Ikari Warriors	99	139
Impossible Mission	99	139
Infiltrator	99	145
Jeux sans Frontieres	89	139
Kennedy Approach	99	139
Knight Games	95	145
Knight Raider	95	
Konamis Golf	99	
Leader Board	95	145
Mag Max	89	129
Master of Universe	99	145
Miami Vice	89	129
Mission Elevator	99	149
Monopoly	169	
Movie Maker		169
Movie Monster	99	145
Nexus	95	139
Paperboy	95	145
Parallax	89	129
Pawn		189
Phalsberg	99	145
Ping Pong	89	129
Pitstop 2	89	139
PSI 5 TC	89	135
Pub Games	99	145
Rambo	89	129
Return of Exploding Fist 2	99	139
Revolution	99	149
Revs	115	145
Room 10	89	115
Sanxion	99	139
Shogun	99	135
Silent Service	99	139
Skyfox	115	139
Sold a Million 2	99	125
Sold a Million 3		145
Soldier One	99	149
Solo Flight 2	99	145
Spindizzy	99	139
Spy vs Spy 2	99	129
Street Hawk	99	139
Summe Games 2	89	139
Super Cycle	95	149
Tau Ceti	99	139

AMIGA

Amiga 512K MC HR	12390	
Extension RAM 2M	7900	
Digitalisateur Son	2250	

JEUX

Adventure Construction Set	379	
Aegis Animator	1090	
Aegis Draw	1390	
Archon	339	
7 Cities of Gold	349	
Arctifox	339	
Arena	269	
Borrowed Time	249	
Computer Baseball	399	
Deepspace	279	
Delta Patrol	289	
Hacker	239	
Hacker 2	399	
Halley Project	375	
Images	990	
King Quest 2	439	
Little Computer People	329	
Marble Madness	345	
Mindshadow	249	
One on One	345	
Pawn	275	
Rogue	375	
Shangai	375	
Skyfox	335	
Super Huey	345	
Trilogy of Apshai	389	
Winter Games	320	

PROGRAMMATION

K Sega	699	
Lattice C	1190	
MCC Pascal	990	

UTILITAIRES

Aegis Image	690	
Deluxe Paint	890	
Deluxe Print	890	
Deluxe Video	890	
Instant Music	379	
Mi Amiga File	990	
Music Studio	375	
VIP	1890	

ATARI ST

520 STF	3990	
1040 STF	9900	
Disk Dur 20M SH204	6990	
Lecteur Disk 500K	1990	
Lecteur Disk 1M	2690	
Moniteur Mc HR SM124	1990	
Moniteur Coul SM1424	2590	
Moniteur Coul HR SM 1224	3990	
Modem Emulcom	850	
Digilisateur CICI Pro	3390	

JEUX

Amazon	349	
Arena	299	
Battlezone	299	
Black Cauldron	419	
Borrowed Time	299	
Borrowed Time II	299	
Brataccas	319	
Bridge 4.0	299	
Business	379	
Chess Psion	289	
Chessmaster	439	
Deep Space	349	
Delta Patrol	239	
Farenheit 451	349	
Flight Sim II	549	
Flipside	219	
Hacker	239	
Hacker II	239	
Jewels of Darkness	229	
King West 2	389	
L.C.People	289	
Lands of havoc	219	
Leader board	269	
Macadam Bumper	289	
Major motion	199	
Mean 18 Golf	425	
Mercenary	289	
Mindshadow	229	
Mom and me	379	
Monkey bus	239	
Mudpies	225	
Murray and me	379	
Nine princes	349	
Perry Masson	389	
Phantasy	439	
Rogue	349	
Silence Service	279	
Space Station		
ST Karate	219	
Star Glider	249	
Sundog	329	
Sword of kadd	379	
Temple Apshai	369	
The pawn	209	
Time Bandit	299	
Transylvannia	329	
Treasure Isl	389	
Trilog Apshai	345	
Trinity	345	
Ultima 2	399	
Ultima 3	449	
Universe II	399	
Winnie Pooh	229	
Winter Games	339	

UTILITAIRES

Art gallery I	279	
BBS	389	
CAD 3d	389	
Calcumat	429	
Calendar	205	
Cambridge Lisp	1490	
Clock Cartridge	489	
Colour space	200	
COLR	375	
Datamat	445	
DB Master One	490	
Degas	375	
DFT	369	
Disk Help	339	
DOS Shell	320	
Easy draw	850	
Emulcom	849	
Fast Basic	885	
Fortran	1390	
GST Macro Ass	590	
GSTC Compiler	690	
Habadex	740	
Habamerge	399	
Habaspell	490	
Habaview	699	
Habawriter	699	
Hippo Concept	715	
Hippo Pixel	385	
K-RAM	350	
K-Seka	460	
K-Spread	455	
Kissed	345	
L'Expert	1390	
Laserbase	990	
Lattice C	990	
M Copy	189	
M-disk	125	
Macro Ass	485	
Miterm	305	
Modula 2	1400	
Music Studio	289	
Mutil	390	
Paint Works	349	
Pascal	785	
Print Master	349	
Rythm	345	
Soft Spool	125	
ST Toolkit	299	
Text Design	389	
Textomat	445	
Twin Pack	235	
VIP	1750	

THOMSON

MO6	2690	
TO8 + Moniteur + Lect. Disk	5990	
TO9 +	7490	
QDD	850	
Lecteur Disk 640K TO8	1990	
Moniteur Mc	1250	
Moniteur Coul HR	2490	
Souris	350	
Crayon Optique	120	

JEUX

1815	135	
5eme Axe	149	249
Affaire Vera Gruz	149	249
Aigle d'Or	149	249
Android	159	
Beache Head	159	
Billard	99	
Carte ciel + S Tennies		245
Coliseum	139	239
Crystann	179	
Dieux du Stade II	159	210
Dieux du Stade TO9	159	210
Dossier Bœrhaave	149	249
Eliminator	99	
FBI	189	
Flipper	139	
Football	219	
Fox	149	
Geste d'Atillac	239	299
Invasion	149	
Karate	179	229
L'Evade de Tapiocatra	139	
L'Heritage II	139	249
La Mine aux Diamants	149	
Las Vegas	199	
Lorran	129	
Mandragore	199	299
Meurtre a Grand Vites	149	249
Meurtre Atlantique	199	299
Mission Delta	159	
Monopoly	169	
No 10 + Beach Head	129	229
Nuit Templiers	139	
Omega Planete Invisib	199	299
Politik Pocker	99	
Pulsar II	109	209
Reverse	99	
Rodeo	199	299
Saphir	149	
Sapiens	189	289
Scarfingers	229	
Sorcery	149	209
Sortileges	169	239
Super Androides	179	239
Supertennis	169	
Temple de quauhtli	189	279
Theme Astral		339
Toutankhamon	139	239
Tyrann	145	
Vampire	169	239
Vol Solo	179	249
Way of the tiger	149	

UTILITAIRES

Anglais Assimil	445	
Assimil Allemand	445	
CAO	490	
Caractor 2	490	
Colorcalc	890	
Colorpaint	549	
Cours de Solfege	299	
Debug	249	
Espagnol 1 Assimil	249	
Espagnol 2 Assimil	249	
Forth	399	499
Loritel	599	
Minicalc	299	
Multicalc	450	
Pack Gestion		990
Pascal Base		339
Planning		599
Polyphonia		599
Prolog		
Super Business	850	

BON DE COMMANDE A RETOURNER A **INFOMANIE 3, rue Perrault 75001 PARIS**

Nom :
Prénom :
Adresse :

Tél. :

Machine :
Règlement : ☐ Chèque ☐ Mandant lettre ☐ Paiement à réception (en ajoutant 15F pour frais de remboursement
Pour toutes commandes inférieurs à 250 F, participation de 20 F au port
Désignation/Quantité/Prix :
Total :





AMSTRAD

VENDS logiciel sur Amstrad K7 uniquement, cherche notices. Tél. (16) 97 23 80 59, le week-end. Philippe Sivy La Closerais, 56630 Langonnet.

VENDS moniteur monochrome Amstrad GT 65, parfait état : 500F. Tél. 46 71 07 02.

RECHERCHE clap-ciné pour Amstrad sur région Lilloise (échange). Mr. Allard. Tél. (16) 20 54 77 63.

CHERCHE imprimante Amstrad DMP 2000 ou équivalente, cherche également drive. Ecrire à Christian Devaux, 8, rue d'Alsace, 54360 Mont/Meurthe.

VENDS CPC 464 et 60 logiciels sur disquettes. Prix à discuter. Mr. Denize. A. Tél. (16) 64 93 34 74.

Amstrad, DDI 1, cherche tous contacts pour échanges divers. Contacter Fabrice au (16) 69 20 53 66.

VENDS ordinateur Amstrad CPC 464, moniteur couleur, plus de 200 jeux et utilitaires, Hebdos, magazines sur Amstrad (Amstradhebdo, CPC, Microstrad, Amstrad Magazine), 17 originaux (Yie Ar Kung Fue, Strangeloop, Alien Highway), *le tout 4500F. Demander Claude au (16) 39 59* 95 90, après 18h.

Amstrad CPC 6128 échange de nombreux programmes (uniquement sur disk). Envoyer vos listes, écrire à Fougnie Laurent, 249 Parc Lebret, 59220 Denain.

ACHETE lecteur de disquette Amstrad DD1 en bon état à prix raisonnable (environ 1200). Contacter Barier Arnaud au (16) 77 90 53 28.

CHERCHE contacts pour échange et achat pour CPC 6128, possède logiciels. Tél. (16) 39 35 00 94.

ECHANGE 100 logiciels sur disquette pour Amstrad, jeux et utilitaires, copieurs, (ex : Multiplan, Amstrad, QDD Job, Orphée, etc.), envoyer donc vos charmantes propositions avec votre liste à Mr. Castagné Didier, 47, rue Pierre Semard, 94700 Maison-Alfort.

VENDS Amstrad CPC 464 monochrome, adaptateur couleur, AMX souris, joystick, crayon optique, utilitaires, jeux et 1 tas de revues, le tout 3500F. Tél. 43 73 36 71. Demander Robert.

VENDS Amstrad CPC moniteur 1 an en excellent état, imprimante DMP 100, rallonge *moniteur-clavier, câble minitel, interface, 2 joys*ticks, très nombreux jeux, utilitaires, éducatifs. Le tout seulement pour 3600F, Jean-Luc au 43 26 66 72.

ECHANGE plus de 250 jeux sur disquettes dont les dernières nouveautés dans région parisienne de préférence, pas sérieux s'abstenir. Gille Le Pinec, 12 bis, rue de l'Union, 95460 Ezanville.

VENDS Amstrad 6128 moniteur monochrome, état neuf, complet avec doc, CPM/CPM +, 1 joystick, 2 disquettes de jeux, 3 disquettes vierges, 2 Vd, clés pour Amstrad édition PSI. Le tout pour 3000F. Mr. Gasquerel. Tél. (16) 34 74 65 61, le soir au (16) 39 74 81 01, poste 238.

VENDS imprimante DMP 2000 neuve (oct.86) 1500F, DBase II, 400F, Wordtar 400F, (originaux), imprimante Atari SMM 804 (oct. 86), 2000F, jeux et livres pour Amstrad.

VENDS les toutes dernières nouveautés (Ikari Warrior, Topsecret, Fist II, La Pacte, MGT, etc.) à 10F pièce (K7 ou disk), ou échange 500 jeux (à choisir entre 650) contre imprimante ou lecteur de disquettes 5 pouces 1/4. Contactez David au 48 20 81 07.

VENDS imprimante OKI 20 couleur pour Amstrad (cordon et programme, copie écran), lecteur disquette 5''1/4 pour Amstrad et aussi adaptateur péritel pour Amstrad 6128. F au 47 70 23 40, après 20h.

ECHANGE logiciels sur disk pour Amstrad, je possède des nouveautés (Le Pacte, Nexus, Galvan, Ikari W, Tempest, Sram, etc.). Téléphoner au (16) 82 88 40 96, demander Frédéric.

Trucs, documentations, utilitaires, jeux, en échange pour Amstrad CPC, plus de 100 titres. Liste contre enveloppe timbrée. Mazen Boris, 31, rue Genevoise, 38500 Voiron.

VENDS Amstrad CPC 464 monochrome (11/86), une cinquantaine de jeux et utilitaires, beaucoup d'Hebdo, livre sur Basic, pour un prix sacrifié : 2000F à débattre. Contacter Nathan rené, 23, allée des Effes, 94260 Fresnes. Tél. 42 37 55 27.

VENDS Amstrad CPC 464, moniteur monochrome, adaptateur péritel couleur, 150 jeux (dont Commando, Skyfox, Sorcery.), 4 livres et des Amstrad Magazines, le tout 2800F. Fontaine Nicolas, 17, allée des Platanes, 93200 Saint-Denis. Tél. 48 22 63 43.

CPC 464 échange nombreuses notices, échange aussi du Hard contre du soft (200 logiciels), crayon optique, Synthé, lecteur DDI 1 etc. Envoyer vos listes ou vos propositions à J.M Tranchant, 18, rue Cote d'Or, 21600 Longvic.

COMMODORE

CBM 64, vends lot de disks cause séparation du Commodore, plein de News à bas prix. Tél. (16) 91 59 19 51, après 20h.

ECHANGE adaptateur péritel ou BD U.S (rares), ou jeux, contre adaptateur noir et blanc pour C.64.

VENDS Commodore 128 (1 an), drive 1570, 350 disquettes, livres, le tout 5500F. Tél. (16) 81 84 05 87, ou écrire à Relange Gilles, 20, rue Camille Besançon, 25120 Baume les Dames.

Commodore 64, 1541 échange dernières News 86 uniquement. Mr. Dubas Philippe, 4, allée des Sapins, 54130 Saint-Max. Tél. (16) 83 21 22 24 de 19h à 20h30.

ECHANGE jeux sur disk pour CBM 64/128, possède nouveautés (Fist II, Bobby Bearing, Ace Of Ages, etc.), réponse assurée. Contacter Gold Michaël, 8, avenue Sainte-Marie, 33120 Arcachon. Tél. (16) 56 83 20 13.

VENDS CBM 64, moniteur Philips, lecteur disk 1541, joystick, magnétophone, cassettes, disquettes, originaux, 600 jeux, livres, revues, tablette graphique, Fruze Framme, péritel. Le tout pour 5000F. Contacter Daya Richard, 8, allée de Sacy, 93100 Montreuil. Tél. 48 55 65 67.

CBM 64 vends 1 Tresse pour 400F pour cause d'achat de Dolphin Dos, échange softs, uniquement nouveautés sur disquette. Cherche le nouveau multiplan d'Epys, recherche docs. Tél. 48 40 99 67 de 18h à 21h. Demander José uniquement Paris et région parisienne, débutant s'abstenir, *amateur de listes également.*

ACHETE lecteur de disquettes 1541 Commodore, disquettes de jeux. Demander Sébastien au (16) 67 77 25 89, le soir.

ECHANGE programmes et nouveautés sur C64 (disquettes), réponse assurée si liste jointe, ou téléphoner au (16) 75 46 82 24, après 19h. Cipriano Jean-Marie, HLM Les Raymonds, 26220 Dieulefit.

VENDS C64, 1530, 1541, nombreux logiciels sur disk et K7 (+ 600), 3 joysticks, livres, n° Hebdogiciels, le tout pour 6500F. Ecrire à JB *Moreau, 20, boulevard A. de Fraissinette, 42100* Sainte-Etienne, ou téléphoner aux heures de bureau au (16) 47 64 20 88.

ACHETE sur C64, Fusloud, Auto Formation Basic 1100F, moniteur couleur Commodore 1600F, 240 disquettes soit 1000 programmes 1700F soit 1,70F le programmes disquette comprise. Appeler Stéphane au (16) 30 52 34 28.

ECHANGE de nombreux logiciels pour C64, uniquement sur disk (Ghost'n Goblins, Ingiltrator, Knight Games, Leader Board, Parallax, Shogum, Spindizzy, Tubalar Bells, etc.). Demander Fabrice au (16) 54 37 34 18, après 18h, tous les jours sauf le mardi.

VENDS TO7.70, avec clavier mécanique pro, lecteur enregistreur de K7, contrôleur de disques, lecteur de disquettes, contrôleur de communications (RS 232), imprimante matricielle Thomson 80 colonnes PR 90-080, logiciels en mémo 7, basic, Colorpaint, Trap, logiciels en K7 ou disquettes : Eliminator, Pulsar II, Yété, Monotaure, le 5eme Axe, Empire, Super Tennis, Karaté, Fox, Les Dieux du Stade, Las Vegas, Sortilèges, et de nombreux autres. Nombreux listings de programmes. Nombreux livres manuel de référence Basic, manuel Basic dos, La Face cachée du TO7.70, boîte à outils pour MO5 et TO7.70 tomes 1 et 2. Le tout, en très bon état, livré, 6100F. Tél. (16) 98 83 17 85, après 18h. Demander Olivier Patrick, 8, rue Jean-Pierre Colloco'h, 29260 Lesneven.

VENDS TO7.70 Thomson, entièrement révisé. Prix à débattre (1 an). Tél. 43 21 28 58, vers 18h30 ou après 21h, 13, rue du Laing, 75014 Paris.

ACHETE TO7.70, cart. 128, extension 64, assembleur, clavier mécanique. Tél. (16) 34 50 99 69, le soir.

VENDS TO7.70, 70K, contrôleur et lecteur de disquettes DOS, lecteur de cassettes, Lep, langages : Basic et Loge (cartouches) jeux : Airbus (cartouche), Yéti, Pulsar II, Las Vegas, et j'en oublie, une dizaine de bouquins, valeur 12000, vendu 5500F à débattre, téléphoner au (16) 35 43 27 91, ou écrire à O. Martin, 15, rue Fléchier, 76600 Le Havre.

CHERCHE un QDD pour Thomson (TO7.70), lecteur de disquettes à prix raisonnable. Tél. (16) 32 37 95 52. Mr. Lefebvre, 1, rue Grandis Sylva, 27220 Grossoeuvre Saint-André de l'Heure.

VENDS jeux pour C64, en K7, Karateka, Rambo, The Goonies, Winter Games, Commando, Impossible Mission Cauldron, Little Computer People, Hacker, Spy Vs Spy I et II, Ghosbusters, Boulder Dash I et II The Rocky Horror Show, Pitstop II, Airwolf, Bruce Lee (20F l'un), ainsi que d'autre nombreux, à bas prix. Ecrire à Deflache David, Bully, 69210 l'Arbresle.

VENDS Commodore 64, moniteur lecteur K7, nombreux livres, K7 jeux (Mandragore, Commando, etc.), état neuf. Prix 3200F. David au (16) 26 80 92 53.

ECHANGE programmes pour C64/128, (Paper Boy, Gal Van, Zombi, Ace Of Aces, W.A.R, Hacker II, Druid, Antiriad). Contacter Mr. Cottu Jean-Pierre, 55, avenue Henri-Peyrusse, 31600 Muret. Tél. (16) 61 51 11 20.

ACHETE Commodore 64, 1541, moniteur couleur, faire offre à Blaise, 11, rue Lantier, 75017 Paris. Tél. 46 27 90 19.

ECHANGE programmes sur C64 de 25 à 50F (Leader Board, Silent Service etc.). Appeler au (16) 91 03 74 50, à partir de 20h30. Demander Franck.

CHANTAL GOYA EST FURIEUSE CONTRE SON DENTISTE

J'AVAIS DIT UN DENTIER AVEC DES DENTS DE LAIT !

CARALI

ECHANGE jeux pour C64 sur K7 et disquette, je possède (Knight Games, Leaderboard etc.), recherche doc de jeux et d'utilitaire. Ecrire, 19, *rue des Tilleuls, 59193 Eravinghem. Tél. (16) 20* 77 15 22.

VENDS Commodore 128, drive 1541, (garanti 1 an), magnéto 1530, nombreux logiciels, crayon optique, joystick, très bon état, le tout pour seulement 4500F à débattre. Vends également moniteur couleur 40/80 colonnes 2500F. Contacter Bertrand Magnier, 45, avenue du Bel-Air, 94100 Saint-Maur. Tél. 48 86 35 77, après 18h.

VENDS Commodore Vic 20, extension 16K, lecteur de cassettes, 10 cartouches de jeux, plus de 50 programmes (dont des utilitaires), sur cassettes, le tout en excellent état 1000F. Tél. 45 76 69 89, après 19h, demander Edouard.

VENDS unité de disk 1541, 10 diskettes pleines de jeux (Summer Games II, Winter Games, Karaté, Ping-Pong, Football, etc.), le tout 1500F, échange programmes pour 128/64 environ 800 programmes. Mr. Bardin Bruno, 88, rue des Docteurs Charcot, 42100 Saint-Etienne. Tél. (16) 77 57 24 56.

ACHETE lecteur de disquette 1541 800F. Stéphane au (16) 30 52 34 28.

ECHANGE *nombreux programmes pour C64,* possède Freeze Frame MK III, désire échanger contre programmes Power cartridge de préférence contact sur Lyon. Laurent Guy, 48, rue De Margnolles, Bat. A3, 69300 Caluir. Tél. (16) 78 23 93 24.

ECHANGE logiciels sur Commodore 64, recherche toutes dernières nouveautés, et surtout imports, possède (Bombjack II, Top Gun, Tarzan, Brakthru, Gauntlet), et échange cartouche Isepic, recherche contacts sérieux. Contacter Mr. Visy Lucas, 8, rue du Docteur Friot, 54000 Nancy. Tél. (16) 83 96 59 68.

VENDS C64 pal, disck 1541, cart. Fast Load, interface pal-péritel, 90 diskettes jeux et utilitaires, joystick, le tout 3200F, sous garantie. Tél. 47 21 25 95, après 18h.

VENDS Commodore 4, lecteur de cassette 1530, moniteur couleur, adaptateur péritel, joystick, plus de 200 jeux (récents). Le tout état neuf (début 1986) : 5000F à débattre. Contacter Mr. Guyon Jean-Paul, 8, avenue Louis Dumont, 93260 Les Lilas. Tél. 43 61 50 75, tous les jours à partir de 128h.

VENDS Commodore Vic 20, extension 16 Ko, lecteur K7 1530, joystick The Boss, 2 livres sur le Vic 20, de nombreux jeux en parfait état, peu servi. Prix port payé 1000F (Only). Demander Laurent au (16) 78 23 01 89, après 20h.

VENDS C128, drive, imprimante MPS 801, moniteur couleur H.R. 1901, nombreux logiciels et livres, complet 9500F à débattre ou séparément. Tél. (16) 60 22 94 49.

VENDS Commodore Vic 20 avec cordon, magnéto cassettes, 3 cartouches de jeux, 27 jeux en cassettes, extension 8K, le tout pour 1000F, acheté fin décembre 1984. Tél. 45 92 30 25, après 18h jusqu'à 20h. Chez Monsieur et Madame Cœur de Roy pour Stéphane, 3, place *des Fédérés, Le Palacio, 93160 Noisy-le-Grand.*

VENDS Commodore portable SX64, très peu servi, sous garantie, cause double emploi. Prix 6500F. Contacter Raynaud Gilbert, 70, Boucle de la Nacelle, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. 43 03 42 37.

ECHANGE nombreux soft sur C64, cherche contacts durables. Envoyez vos listes à Girard David, 5, rue des Chails, Prêchassaux, Vouneuil-sous-Biard, 86000 Poitiers.

ECHANGE jeux récents sur Commodore 64, 1541, envoyer liste de News, celle des programmes recherchés. Contacter Mr. Gorette *Raphaël, 13, rue Mar Ney, 54180 Heillecourt.*

VENDS cordon 80 colonnes pour TV péritel sur C128 : 290F, moniteur 40, 80 colonnes monochrome garanti 15 mois : 590F. Tél. (16) 39 79 17 62, (région parisienne).

VENDS Commodore 128, lecteur de disk 1541, 52 jeux sur disk, 1 joystick, 2 manuels, 1 adaptateur RUB. Le tout pour 3000F. Demander Patrick au 48 23 40 44, tous les jours après 18h.

ORIC

VENDS Oric, Jasmin-2 (7.85), magnéto (7.85), avec tous les câbles, documentations etc. Nombreux logiciels sur cassettes et disquettes, Shema électronique de l'Oric, Data Book du 8912 et du 6522 (V.I.A.) et un Forth avec doc, le tout 3200F. Contactez Sébastien au (16) 30 62 54 29.

VENDS Oric-Atmos, 240 logiciels, magnéto, modulation UHF noir et blanc, péritel, 6 livres. Le tout 1200F ou échange contre lecteur DD1 pour Amstrad. Tél. (16) 64 48 45 33. Jean-François Mege, 3, avenue de l'Ile de France, 91380 Chilly-Mazarin.

VENDS pour Atmos, Microdisc disquettes originales de Mstel avec cordon de détection d'appels ainsi que Copytel, FL Compte, Nibble, documentations complètes fournies. Vends imprimante Seikosha GP 250 250X avec 8 rubans neufs et câble centronics 1500F, livres chefs pour Oric, Découverte de l'Oric, Le Basic et ses fichiers, Time I et II. Prix 50 % neuf. Revues et les Hebdo depuis le n°20. Tél. (16) 63 54 73 63.

VENDS Oric-Atmos 48K, imprimante, jeux. Le tout 800F. Tél. 49 23 32 03.

VENDS Atmos, logiciels, revues, livres, magnéto K7 spécial informatique 1000F, imprimante GP 50 500F, moniteur couleur Texan EX 1500F ou le tout 2500F, en plus avec l'ensemble, je donne interface joystick, 1 plaque moulée pour intégrer tout ça. Tél. 42 52 71 32, après 18h30.

VENDS Oric-Atmos 48K, tout câbles et transfos, lecteur de K7, 25 jeux, documentation, le tout 600F. Ziggiotto Olivier, 2 lotissement, Le City, 34410 Sérignan. Tél. (16) 67 39 67 09, entre 20h et 21h30.

DIVERS

520 ST cherche contact région niçoise, pour échange divers. Ecrire à Stéphane Caporali, 151, boulevard La Madeleine, 06000 Nice.

CHERCHE lecteur de disquettes complet (avec prises etc.), MSX dos 2000F maximum. Tél. 45 69 31 59. Contacter Mr. Cayron.

VENDS par lots à moins de 75 % de la valeur réelle en très bon état, port Hebdogiciel n° 71 à 164 sauf 72, 81, 138 : 80F, les 10 numéros CPC complet 1 à 17, HS1 avec K7, HS2 : 290F le lot indivisible Amstrad Magazine complet 1 à 17 : 250F, le lot, les cahiers d'Amstrad Magazine complet 1 à 7 : 130F, le lot, Micro-Strad complet 1 à 9, HS4 et K7 Stadgraph: 220F, le lot, jeux et Stratégie complet 1 à 42, 2 HS (jeux de rôle) : 500F, Tilt complet 1 à 37, 3 HS : 500F, Théoric n° 1 : 20F, Micro et Robots n° 1, 2, 3, 4, 5, 8 : 70F, votre ordinateur n° 1, 2, 3, 4, 9, 10, 11, 12, 13, 15 : 130F le lot, Micro Vo n°1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 20, 21, 21, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 30, 31 : 290F. Micro ordinateur n° 13, 18, 26, 28, 34, 47 : 80F, Micro Systèmes n° 33, 34, 35, 38, 39, 44, 47, 50, 51, 57, 64 : 150F, l'Ordinateur individuel n° *46b, 50, 50b, 51, 52, 53, 54b, 55, 57, 65, 65HS.* diverses revues informatiques. Appelez le (16) 23 80 78 61, après 20h.

CHERCHE manuel instruction pour Exelvision EXL 100, P.Allard, 31, rue A. Musset, 69003 Lyon. Tél. (16) 78 53 28 07.

ECHANGE 150 programmes récent sur IBM (Mean 18, Art Of War, Cyrus, Jet, Champ, Golf, Hacker II). Tél. 42 96 04 66. Demander Wilfrid.

ECHANGE jeux sur disquettes, possède nombreux logiciels, dont Sapiens, Billy La Banlieue, Grand Prix 500, Deser Fox, Knight Games. Laurent François, 120, rue Jean Mermoz, 80300 Albert.

VENDS Sony Hit Bit MSX, joystick, péritel, 10 logiciels, livres, magazines, programmes, le tout pour 1500F. Contacter Mr. Jolivard, 2, Clos de la Gabillières, 37400 Amboise. Tél. 47 57 21 90.

VENDS Vertrex, 2 manettes, 7 cartouches état neuf. Prix 1200F. Christophe au 45 79 50 38.

VENDS QL zerty, 4 logciels pro, compilateur C, quelques programmes pour 1200F, interface disquette pour drives 5 1/4 ou 3 1/2 pour 600F, le tout pour 2200. Tél. 48 26 84 37.

VENDS imprimante DMP1, avec notice, nombreux logiciels (jeux). Prix 1500F. Tél. 45 34 59 09, après 20h.

VENDS imprimante DMP 1, 2 rubans encreurs neufs, logiciels Scriptio, Wordstar ou Textomat, le tout pour 1400F. Tél. (16) 60 03 14 08, après 19h ou 42 85 99 54 heures de bureaux B.

VENDS logiciels Exelvision originaux (pas pirates du tout) du commerce en K7. Lot de 2 à 3 logiciels pour 80 à 120F. Plus nombreux logiciels tapés de l'Hebdo à 10F pièce. Demandez Pascal au 35 90 99 65 de préférence après 19h.

VENDS Terminal Transac (deux drives, deux moniteurs verts, clavier, etc.), à Gif-Sur-Yvette. Tél. (16) 69 07 65 13, après 18h.

VENDS Sharp MZ700 lecteur K7, table traçante incorporés, nombreuses cassettes, revues : 2500F, lecteur de diskettes 51/4, logiciels 2000F, imprimante Seikosha GP 100 parallèle 1500F. Tél. (16) 85 37 61 83.

VENDS modem DTL 2000, V21/V23 (5 :85), réversible et symétrisable, avec interface, Apple et logiciels cédé 1250F. Pascal Cantot, 48, avenue PV Couturier, 93120 La Courneuve. Tél. 48 37 96 64.

CHERCHE contact sur 520 STF/1040 STF, et sur Atari 800 XL/130 XE, vends pour Spectrum imprimante GP 50. Prix à débattre, faire offre à Mr. Gullerd, 41, rue du Chemin Vert, 37000 Joué Les Tours.

CHERCHE personne maîtrisant bien l'Anglais ou connaissant le manuel pour faire échange manuel du CBM 128, 2 jeux contre manuel du CBM 128 en Français . Mr. Dechaume Denis. St. H2 Les Cros, 05100 Briançon. Tél. (16) 92 20 17 87.

Je brade Lynx 128K compatible CPM, avec télé 31 cm noir et blanc, lecteur disquette 5''1/4 copies de 2 Eproms de L.U.C., 24 disquettes, livres. Le tout prêt à l'emploi bien sûr, pour 1500F, les programmes Ass Désass Forth jeux Pacman, Othello, Invaders etc. Sclavons. G. Tél. 44 57 29 06.

VENDS n° Hebdogiciel : numéro 93 à 155, pas cher. Vends ordinateur de poche Sharps PC 1251 (+ notice), petites dimensions, grandes capacités Basic mémoire (3, 5 Ko), acheté 1400F, vendu 790F. Tél. 47 26 25 90.

VENDS Canon V20 MSX, lecteur disquettes 360 Ko formaté, moniteur monochrome 2900F. MX-Text disq 75F. *Macadam Bumper Disq 75F.* MSX-Dos 50F, Flight Path 737 cas 50F, Flight Deck cas 100F, je paie tous les échanges tous programmes MSX sur disquette. Emmanuel Cordier, 7, rue René Donnet, 21240 Talent. Tél. (16) 80 56 17 01.

CBC, recherche contacts pour échanges (C64, 1541). Contacter Bruno au (16) 83 29 37 53, après 19h.

ECHANGE illustration de 1894 à 1930 soit 1360 numéros contre interface TV pour Amstrad CPC, lecteur de disquettes DDI complet avec interface et câbles, crayon optique, Synthétiseur vocal français, ou tout autres propositions. Portal Christian, Les Fedies Haut, 81600 Gaillac. Tél. (16) 63 57 09 30, après 20h.

VENDS système micro-informatique complet CPC 464 couleur (05/85) : 2500F, DMP 2000 (01/86) 1500F, 1 Synthé voix thermi-music (11/86) avec voca 1 FR 500F, environ 400 programmes sur K7 et disk (30 disquettes), 2 gros classeurs de documentation diverses, n°1 à 16 de CPC, n° 1 à 17 d'Amstrad Magazine (1700F les programmes avec notices et les magazines). Soit le tout 8000F. Paiement comptant et en espèce, une TV noir et blanc portable en cadeaux pour l'achat de l'ensemble. Tél. 47 93 24 82, après 20h.

VENDS ordinateur de poche Casio PB-700 (11/84), manuel, très bon état, livré dans sa boîte d'origine : 950F. Contacter Mr. Ravis, 18, Square A. France, 91100 Saint-Germain-Les-Corbeil. Tél. (16) 60 75 59 28.

HEBDOGICIEL
24, rue Baron
75017 PARIS
Tél. : (1) 42.63.82.02.
Télex : 281260F SHIFT
Télécopie : 42.63.25.50.

Directeur de la Publication : Gérard CECCALDI.
Editeur : SHIFT EDITIONS.

Rédaction

Rédacteur en chef : Gérard CECCALDI.
Rédacteur en chef adjoint : Michel DESANGLES.
Rédaction : Cyrille BARON, Stéphane SCHREIBER.
Dessin : CARALI.
Ont collaboré à ce numéro : Ben, Bombyx, Fabrice Broche, Chériff, Franck Chevallier, Patrick Dublanchet Bernard Guyot, Denis Jarril, Jacq Lindecker, Milou, Sébastien Mougey, Jean-Claude Paulin, Philippe Piernot.

Fabrication

Directeur Technique : Benoîte PICAUD.
Secrétariat : Martine CHEVALIER.
Maquette : Jean-Marc GASNOT, Jean-Yves DUHOO.
Imprimeur : DULAC & Jardin SA, EVREUX.
Numéro Commission Paritaire : 66489.
ISSN : 0760 - 6125.

Directeur commercial : Stéphane CARRIÉ.
Directeur Financier : Thierry LALLIER.
Responsable diffusion NMPP et abonnement : Stéphane QUENNEC.
Responsable serveur Minitel HG : Olivier VANEUKEM.
Responsable Publicité : Véronique PÉLOSO.



Diffusion payée (OJD 1985) : 44254 exemplaires par semaine.

Principaux (et uniques) associés : Stéphane CARRIÉ, Gérard CECCALDI, Michel DESANGLES, Benoîte PICAUD.

Salut la promo

Vous détestez votre libraire ? Bravo ! Salut la Promo est faite pour vous. Chaque semaine les plus malins d'entre vous pourront profiter d'une offre spéciale mais aussi nous commander tous les albums de bandes dessinées de leur choix. En plus, chaque album donnera droit à un point-cadeau. Comment commander ? Très simple. Sur la liste des albums publiée chaque semaine, prenez les prix, ajoutez 12 francs de port pour un unique album commandé ou 7 francs de port par album ou rien du tout à partir de quatre albums et renvoyez-nous le coupon-réponse avec votre paiement. A partir de 240 francs, vous recevrez gratis le mensuel SPOT BD.

Pour simplifier un peu nos envois, n'oubliez pas de cocher les cases ci-dessous pour recevoir votre ou vos cadeaux ou votre ou vos points-cadeaux :

☐ Envoyez-moi simplement les points-cadeaux. Pour l'instant je stocke, je verrai plus tard.

☐ J'ai 3 points-cadeaux, je reçois au choix une sérigraphie couleur, numérotée et signée de :
1) Walter Minus 2) Philippe Bertrand

☐ J'ai 5 points cadeaux, je reçois au choix le "Livre du Fric" de Masters illustré par Ediko ou "Kamasutra", 100 pages couleurs de Jacovitti ou l'Avalanche tome 1 ou 2 de Masse (préciser)

☐ J'ai 8 points-cadeaux, je reçois "Pin-Ups", 150 pages couleurs avec plus de 1000 photos, jaquette et tout le fourbi.

☐ J'ai 14 points-cadeaux. Je casse la baraque et reçois sans délai un tirage luxe numéroté et signé avec un jeu de l'oie. Au choix : 1) "Kamasutra" de Jacovitti-2) "Les Freaks Brothers" de Shelton.

☐ J'ai 500 points-cadeaux. J'ai fait des photocops. Passez-moi les clés de la boutique, je m'arrangerai.

Salut les fêtards. Savez-vous que Noël approche à grands pas ? Savez-vous qu'il approche à tellement grands pas qu'il est déjà passé ? Mais savez-vous que ce n'est qu'une pâle répétition pour le jour de l'an ? Bref, il est encore temps de faire des cadeaux et c'est dans ce sens que la promo de cette semaine va. La phrase est pas belle : je sais, c'est Milou qui déteint sur moi. La promo, donc, c'est Marcel Labrume de Micheluzzi chez les Humanos, plus l'album de Peter Pluut de la même collection pour tout achat de cinq albums au moins. C'est pas mal, comme cadeau, non ? En fait, si vous offrez des albums à quelqu'un vous pouvez garder ces deux-là. Ou offrir ces deux-là et garder les autres. Enfin, vous faites comme vous voulez, je vais pas aller m'immiscer dans votre vie privatisée. Pardon, privée. Je signale que cette promo sera encore valable la semaine prochaine, et vous êtes priés de marquer "urgent" si ça l'est. Parce que figurez-vous que c'est Noël pour moi aussi, alors hein, un peu de compassion, les jeunes.

☐ Ben puisque j'ai pas le choix, je prends les cinq albums. Je joins ma liste.

☐ Ben je veux un catalogue gratuit et je marque Urgent dessus parce que je suis un teigneux.

Code postal + Ville :
Envoyez ce bon à : **IMPRESSION** 3 impasse du Colombier 95230 SOISY.
Nom :
Prénom :
Adresse :

167

L'HOMME A LA VALISE	45,00
TRAGIQUES DESTINS	49,00
ASHE BARRETT	67,00
MORBUS GRAVIS	59,50
LES 110 PILULES	45,00
CARNAGE +	49,00
DOCTEUR VENTOUSE BOBOLOGUE 2	45,00
VENT DU SOIR (Bidochon 8)	45,00
LES MUTANTS DE XANAIA	35,00
SAISON DES AMOURS (Reiser)	55,00
NECRON 1 EPUISE !	42,00
NECRON 2 (FEMMES ARAIGNEES)	49,00
NECRON 3 (NOBLESSE DEPRAVEE)	49,00
LE BOUT DE LA PISTE	39,00
DANS L'OMBRE DU SOLEIL (dédicacé)	39,50
LA BANDE A RENAUD	49,50
LA MAISON DOREE DE SAMARKAND	75,00
LES YEUX DE TANATLOC	35,00
PASTICHES ECOLE ADULTE	39,50
FM	58,00
JULIUS ET ROMEA	39,00
QUEQUETTE BLUES PART TRI	42,00
LE LOURD PASSE DE LAGAFFE	37,00
LE DESTIN DE SARAH	39,50
ROUTE VERS L'ENFER	45,00
SUR LA PISTE DU BONGO	42,00
POUR LES BEAUX YEUX...	39,50
PASSE RECOMPOSE	37,00
POINT DE FUITE POUR LES BRAVES	72,00
EN VOITURE, SIMONE	49,00
LE PARFUM DE L'INVISIBLE	49,00
NI DIEU NI MAITRE	45,00
TRANCHES DE VIE 5	56,50
ONULF LE MARIN	28,00
SERVICE COMPRIS	37,00
ZOO AU LOGIS	79,00
L'HERBE DU PENDU	40,00
L'HEURE DU TAUREAU	49,00
JEUX MORTELS	75,00
LES PATRIARCHES	59,50
DOPPELGANGER SA	46,00
DANS LES GRIFFES...	37,00
KNOCK OUT	45,00

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

Votre programme, non content de vous rapporter 1.000 francs par page publiée, peut vous rapporter 20.000 francs chaque mois ou un voyage en Californie pour deux, chaque trimestre.

Un concours de plus !
Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer !
De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle. Pas de jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervenant que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANÇAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour nous le proposer à nouveau.
Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que de toutes les explications nécessaires à l'utilisation de ce programme.
Bonne chance !

Règlement :
ART.1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur programme du mois et du trimestre.
ART.2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en cassette ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL constitue l'acte de candidature.
ART.3 : La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.
ART.4 : Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuels et trimestriels.
ART.5 : Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.
ART.6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.
ART.7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunâtre, 1 rue des Halles, 75001 Paris.
ART.8 : HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.
ART.9 : La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDOGICIEL : 24 rue Baron 75017 PARIS.

Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur. Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.



BON DE PARTICIPATION

Nom :
Prénom :
Age : Profession :
Adresse :
N° téléphone :
Nom du programme :
Nom du matériel utilisé :

déclare être l'auteur de ce programme qui n'est ni une imitation ni une copie d'un programme existant. Ce programme reste ma propriété et j'autorise HEBDOGICIEL à le publier. La rémunération pour les pages publiées sera de 1000 francs par page (un programme n'occupant pas une page entière sera rémunéré au prorata de la surface occupée).

Signature obligatoire :
(signature des parents pour les mineurs)

Le programme doit être expédié sur support magnétique (cassette ou disquette) accompagné d'un descriptif détaillé du matériel utilisé, d'une notice d'utilisation du programme. Les supports des programmes publiés sont conservés, n'oubliez donc pas d'en faire une copie.

SEAWAR

CANON X07

TORPILLE 1...

FEU!

LA VÉRITÉ SORT DE LA BOUCHE DES NAÏFS

Sur votre X-07 étanche, vivez l'enfer et la gloire des sous-mariniers en période d'hostilités intensives...

François Xavier JOURDREN

SUITE DU N°166

```
26 ' 3A9Dh     CALL FE5Eh
27 ' 3AA1h     PUSH HL
28 ' 3AA2h     OR   A
29 ' 3AA3h     JR   NZ,3AC6h
30 ' 3AA5h     LD   A,08h
31 ' 3AA7h     CALL E428h
32 ' 3AAAh     LD   IX,0214h
33 ' 3AAEh     LD   B,3Ch
34 ' 3AB0h     LD   A,(IX+14h)
35 ' 3AB3h     LD   (IX+00h),A
36 ' 3AB6h     INC  IX
37 ' 3AB8h     DJNZ 3AB0h
38 ' 3ABAh     LD   B,14h
39 ' 3ABCh     LD   (IX+00h),20h
40 ' 3AC0h     INC  IX
41 ' 3AC2h     DJNZ 3ABCh
42 ' 3AC4h     POP  HL
43 ' 3AC5h     RET
44 ' 3AC6h     CP   01h
45 ' 3AC8h     JR   NZ,3AEBh
46 ' 3ACAh     LD   A,47h
47 ' 3ACCh     CALL E428h
48 ' 3ACFh     LD   IX,0263h
49 ' 3AD3h     LD   B,3Ch
50 ' 3AD5h     LD   A,(IX-14h)
51 ' 3AD8h     LD   (IX+00h),A
52 ' 3ADBh     DEC  IX
53 ' 3ADDh     DJNZ 3AD5h
54 ' 3ADFh     LD   B,14h
55 ' 3AE1h     LD   (IX+00h),20h
56 ' 3AE5h     DEC  IX
57 ' 3AE7h     DJNZ 3AE1h
58 ' 3AE9h     POP  HL
59 ' 3AEAh     RET
60 ' 3AEBh     CP   02h
61 ' 3AEDh     JR   NZ,3B11h
62 ' 3AEFh     LD   A,49h
63 ' 3AF1h     CALL E428h
64 ' 3AF4h     LD   C,04h
65 ' 3AF6h     LD   IX,0214h
66 ' 3AFAh     LD   B,13h
67 ' 3AFCh     LD   A,(IX+01h)
68 ' 3AFFh     LD   (IX+00h),A
69 ' 3B02h     INC  IX
70 ' 3B04h     DJNZ 3AFCh
71 ' 3B06h     LD   (IX+00h),20h
72 ' 3B0Ah     INC  IX
73 ' 3B0Ch     DEC  C
74 ' 3B0Dh     JR   NZ,3AFAh
75 ' 3B0Fh     POP  HL
76 ' 3B10h     RET
77 ' 3B11h     CP   03h
78 ' 3B13h     JR   NZ,3B37h
79 ' 3B15h     LD   A,48h
80 ' 3B17h     CALL E428h
81 ' 3B1Ah     LD   C,04h
82 ' 3B1Ch     LD   IX,0263h
83 ' 3B20h     LD   B,13h
84 ' 3B22h     LD   A,(IX-01h)
85 ' 3B25h     LD   (IX+00h),A
86 ' 3B28h     DEC  IX
87 ' 3B2Ah     DJNZ 3B22h
88 ' 3B2Ch     LD   (IX+00h),20h
89 ' 3B30h     DEC  IX
90 ' 3B32h     DEC  C
91 ' 3B33h     JR   NZ,3B20h
92 ' 3B35h     POP  HL
93 ' 3B36h     RET
94 ' 3B37h     CP   04h
95 ' 3B39h     JR   NZ,3B42h
96 ' 3B3Bh     LD   A,2Bh
97 ' 3B3Dh     CALL E428h
98 ' 3B40h     POP  HL
99 ' 3B41h     RET
100 '3B42h     CP   05h
101 '3B44h     JR   NZ,3B4Dh
102 '3B46h     LD   A,2Ch
103 '3B48h     CALL E428h
104 '3B4Bh     POP  HL
105 '3B4Ch     RET
106 '3B4Dh     CP   06h
107 '3B4Fh     JR   NZ,3B6Dh
108 '3B51h     POP  HL
109 '3B52h     INC  HL
110 '3B53h     CALL FE5Eh
111 '3B56h     LD   E,05h
112 '3B58h     CP   04h
113 '3B5Ah     JP   NC,F1C7h
114 '3B5Dh     PUSH HL
115 '3B5Eh     LD   HL,026Eh
116 '3B61h     LD   B,01h
117 '3B63h     LD   C,00h
118 '3B65h     LD   (HL),A
119 '3B66h     LD   A,09h
120 '3B68h     CALL C92Fh
121 '3B6Ch     RET
122 '3B6Dh     CP   07h
123 '3B6Fh     JR   NZ,3BC9h
124 '3B71h     POP  HL
125 '3B72h     INC  HL
126 '3B73h     PUSH HL
127 '3B74h     CALL FE5Eh
128 '3B77h     CP   14h
129 '3B79h     LD   E,05h
130 '3B7Bh     JP   NC,F1C7h
131 '3B7Eh     PUSH AF
132 '3B7Fh     INC  HL
133 '3B80h     CALL FE5Eh
134 '3B83h     CP   04h
135 '3B85h     LD   E,05h
136 '3B87h     JP   NC,F1C7h
137 '3B8Ah     INC  HL
138 '3B8Bh     PUSH AF
139 '3B8Ch     CALL FE5Eh
140 '3B8Fh     CP   20h
141 '3B91h     LD   E,05h
142 '3B93h     JP   C,F1C7h
143 '3B96h     PUSH AF
144 '3B97h     INC  HL
145 '3B98h     CALL FE5Eh
146 '3B9Bh     OR   A
147 '3B9Ch     LD   E,05h
148 '3B9Eh     JP   Z,F1C7h
149 '3BA1h     LD   B,A
150 '3BA2h     POP  AF
151 '3BA3h     LD   C,A
152 '3BA4h     POP  AF
153 '3BA5h     LD   L,A
154 '3BA6h     INC  L
155 '3BA7h     POP  AF
156 '3BA8h     LD   H,A
157 '3BA9h     INC  H
158 '3BAAh     PUSH BC
159 '3BABh     CALL C231h
160 '3BAEh     POP  BC
161 '3BAFh     INC  H
162 '3BB0h     LD   A,H
163 '3BB1h     CP   15h
164 '3BB3h     JR   NZ,3BBDh
165 '3BB5h     LD   H,01h
166 '3BB7h     INC  L
167 '3BB8h     LD   A,L
168 '3BB9h     CP   05h
169 '3BBBh     JR   Z,3BBFh
170 '3BBDh     DJNZ 3BAAh
171 '3BBFh     POP  HL
172 '3BC0h     LD   A,(HL)
173 '3BC1h     OR   A
174 '3BC2h     RET  Z
175 '3BC3h     CP   3Ah
176 '3BC5h     RET  Z
177 '3BC6h     INC  HL
178 '3BC7h     JR   3BC0h
179 '3BC9h     LD   E,05h
180 '3BCBh     CP   08h
181 '3BCDh     JP   NZ,F1C7h
182 '3BD0h     POP  HL
183 '3BD1h     INC  HL
184 '3BD2h     CALL FE5Eh
185 '3BD5h     LD   (026Eh),A
186 '3BD8h     INC  HL
187 '3BD9h     CALL FE5Eh
188 '3BDCh     CP   20h
189 '3BDEh     LD   E,05h
190 '3BE0h     JP   NC,F1C7h
191 '3BE3h     LD   (026Fh),A
192 '3BE6h     INC  HL
193 '3BE7h     CALL FE5Eh
194 '3BEAh     LD   E,05h
195 '3BECh     CP   02h
196 '3BEEh     JP   NC,F1C7h
197 '3BF1h     PUSH HL
198 '3BF2h     ADD  A,43h
199 '3BF4h     LD   HL,026Eh
200 '3BF7h     LD   B,02h
201 '3BF9h     LD   C,02h
202 '3BFBh     LD   DE,0270h
203 '3BFEh     CALL C92Fh
204 '3C01h          POP  HL
205 '3C02h          RET
206 '******************
207 '*                *
208 '* Routine no 2:  *
209 '* (15363-15371)  *
210 '* - LINE         *
211 '*                *
212 '******************
213 '3C03h          CALL CE19h
214 '3C06h          LD   A,(HL)
215 '3C07h          CP   D2h
216 '3C09h          RET  NZ
217 '3C0Ah          JR   3C03h
218 '******************
219 '*                *
220 '* Routine no 3:  *
221 '* (15372-15386)  *
222 '* - LIST@ ERL    *
223 '*                *
224 '******************
225 '3C0Ch          LD   HL,(0315h)
226 '3C0Fh          PUSH HL
227 '3C10h          POP  DE
228 '3C11h          CALL F30Bh
229 '3C14h          LD   IY,4000h
230 '3C18h          JP   FE8Ah
231 '******************
232 '*                *
233 '* Routine no 4:  *
234 '* (15387-15396)  *
235 '* - Aleatoire    *
236 '*                *
237 '******************
238 '3C1Bh          LD   HL,36CEh
239 '3C1Eh          LD   A,R
240 '3C20h          LD   (HL),A
241 '3C21h          INC  HL
242 '3C22h          LD   (HL),00h
243 '3C24h          RET
244 '******************
245 '*                *
246 '* Routine no 5:  *
247 '* (15397-15465)  *
248 '* - LOCATE (2)   *
249 '*                *
250 '******************
251 '3C25h          LD   B,07h
252 '3C27h          POP  HL
253 '3C28h          DJNZ 3C27h
254 '3C2Ah          INC  HL
255 '3C2Bh          CALL FE5Eh
256 '3C2Eh          LD   E,05h
257 '3C30h          CP   14h
258 '3C32h          JP   NC,F1C7h
259 '3C35h          INC  HL
260 '3C36h          INC  A
261 '3C37h          LD   (00B9h),A
262 '3C3Ah          CALL FE5Eh
263 '3C3Dh          LD   E,05h
264 '3C3Fh          CP   04h
265 '3C41h          JP   NC,F1C7h
266 '3C44h          INC  A
267 '3C45h          LD   (00B8h),A
268 '3C48h          INC  HL
269 '3C49h          CALL FE5Eh
270 '3C4Ch          PUSH HL
271 '3C4Dh          LD   C,A
272 '3C4Eh          PUSH BC
273 '3C4Fh          LD   HL,(00B8h)
274 '3C52h          CALL C231h
275 '3C55h          CALL C250h
276 '3C58h          EX   DE,HL
277 '3C59h          DEC  D
278 '3C5Ah          LD   E,D
279 '3C5Bh          LD   D,00h
280 '3C5Dh          ADD  HL,DE
290 '3C5Fh          LD   (HL),C
291 '3C60h          POP  HL
292 '3C61h          LD   A,(HL)
293 '3C62h          CP   2Ch
294 '3C64h          RET  NZ
295 '3C65h          LD   A,1Ch
296 '3C67h          RST  28h
297 '3C68h          JR   3C48h
298 '******************
299 '*                *
300 '* Routine no 6:  *
301 '* (15466-15470)  *
302 '* - START$       *
303 '*                *
304 '******************
305 '3C6Ah          LD   A,1Fh
306 '3C6Ch          JP   E428h
307 '******************
308 '*                *
309 '* Routine no 7:  *
310 '* (15471-15498)  *
311 '* - Detournement*
312 '*   du message :*
313 '*   Found:Seawar*
314 '*                *
315 '******************
316 '3C6Fh          NOP
317 '3C70h          PUSH AF
318 '3C71h          CP   52h
319 '3C73h          JR   NZ,3C83h
320 '3C75h          LD   A,2Bh
321 '3C77h          CALL E428h
322 '3C7Ah          LD   A,01h
323 '3C7Ch          LD   (3C6Fh),A
324 '3C7Fh          POP  AF
325 '3C80h          JP   C1BEh
326 '3C83h          LD   A,(3C6Fh)
327 '3C86h          OR   A
328 '3C87h          JR   NZ,3C7Fh
329 '3C89h          POP  AF
330 '3C8Ah          RET
331 '
332 '**************************
333 '*                        *
334 '* Longueur : 499 octets  *
335 '*                        *
336 '**************************
```

JUMP

EXELVISION

Quelle idée d'égarer ses valises dans un endroit aussi mal fréquenté. Mais vous le faites exprès !.

Patrice LACOUTURE

VOUS ME GARDEZ MA VALISE UN MOMENT S.V.P ?

OUAIS







SUITE DU N°166

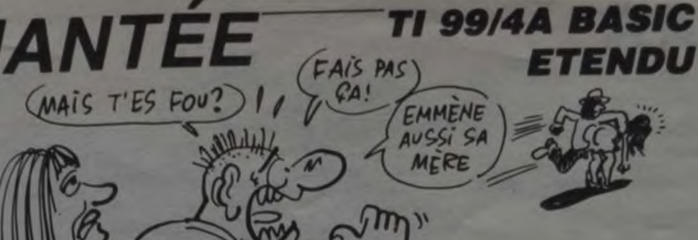
```
1250 FOR I=0 TO NG:READ XG(I),YG(I):DG(I)=INTRND(2):DG(I)=DG(I)+3*(DG(I)=2):NEXT
1260 FOR I=0 TO N:VG(I)=0:NEXT:FOR I=0 TO NG:VM(I),UM(I)=0:NEXT
1270 CALL COLOR("0WBLF"):PRINT "YVEEUUIILLLLEEZZ  PPAATTIIEENNTTEERR"
1280 CALL COLOR("0CB"):LOCATE (20,21):PRINT VL
1290 GOSUB 8000:X=XM:Y=YM
1310 CALL COLOR("0WB"):LOCATE (21,1):PRINT RPT$(" ",40):GOTO 1410
1330 LOCATE (YAFF,XAFF):A$=T$(YAFF,XAFF)
1340 IF A$=" "THEN PRINT " ";
1350 IF A$="*"THEN CALL COLOR("1WB"):PRINT "*";
1360 IF A$="H"THEN CALL COLOR("1GB"):PRINT "H";
1370 IF A$="^"THEN CALL COLOR("1WB"):PRINT "^";
1380 IF A$="-"THEN CALL COLOR("1WB"):PRINT "-";
1390 IF A$="V"THEN CALL COLOR("1MB"):PRINT "V";
1400 RETURN
1410 CALL COLOR("1WBLI"):LOCATE (1,17):PRINT "JJUUMMPP":NK=0
1420 IF D<>0 THEN LOCATE (Y,X):CALL COLOR("1CB"):PRINT CHR$(66+D)
1430 LOCATE (YG(TR),XG(TR)):CALL COLOR("1YB"):PRINT CHR$(5+DG(TR))
1440 !
1450 CALL KEY1(A,B)
1460 IF B=0 OR T=1 THEN 1590
1470 IF A<>42 THEN 1530
1480 LOCATE (21,5):CALL COLOR("0WBL"):PRINT "EEtteess  vvoouuss  ssuurr  ??"
1490 A$=KEY$
1500 IF A$="N"THEN 1520
1510 IF A$="O"THEN RUN ELSE 1490
1520 LOCATE (21,1):PRINT RPT$(" ",40):GOTO 1840
1530 IF A<>35 THEN 1560
1540 LOCATE (21,15):CALL COLOR("0WBL"):PRINT "PPAAUUSSEE":A$=KEY$
1550 LOCATE (21,1):PRINT RPT$(" ",40):GOTO 2010
1560 IF A=49 OR A=38 THEN 7600
1561 IF A<>128 THEN 1590
1570 IF T$(Y-1,X)="*"THEN 1840
1571 IF T$(Y,X)="H"THEN 1580
1572 IF T=1 THEN 1840
1573 XAFF=X:YAFF=Y:GOSUB 1330:Y=Y-1:T=1:GOTO 1840
1580 XAFF=X:YAFF=Y:GOSUB 1330:Y=Y-1:D=0
1590 IF T$(Y+1,X)="*"OR T$(Y+1,X)="-"OR T$(Y+1,X)="H"THEN T=0:D=DM:GOTO 1620
1600 XAFF=X:YAFF=Y:GOSUB 1330:CALL COLOR("1WB"):Y=Y+1:LOCATE (Y,X)
1605 IF T$(Y,X)="V"THEN 2110
1610 PRINT CHR$(DM+70):T=1:D=0:GOTO 1590
1620 IF A<>32 THEN 1690
1630 IF T$(Y,X+DM)="*"OR Y=18 THEN 1840
1650 CALL COLOR("1YB"):LOCATE (Y,X+DM):PRINT CHR$(2+DM):PAUSE -.5
1651 IF T$(Y,X+DM)<>"V"THEN 1660
1652 T$(Y,X+DM)=" ":VL=VL+1:SC=SC+20:IF VL=NV THEN 2140
1653 LOCATE (20,21):CALL COLOR("0CB"):PRINT VL
1660 CALL SOUND(14):XAFF=X+DM:YAFF=Y:GOSUB 1330
1661 NK=NK+1:IF NK=NI THEN GOSUB 7720
1665 IF T$(Y+1,X+DM)<>"*"THEN 1840
1670 T$(Y+1,X+DM)=" ":XAFF=X+DM:YAFF=Y+1:GOSUB 1330
1680 SC=SC+5:GOSUB 2380:GOTO 1840
1690 IF A<>131 THEN 1740
1700 IF T$(Y,X-1)="*"THEN 1840
1710 XAFF=X:YAFF=Y:GOSUB 1330
1720 IF DM=-1 THEN X=X-1
1730 D,DM=-1:GOTO 1840
1740 IF A<>129 THEN 1790
1750 IF T$(Y,X+1)="*"THEN 1840
1760 XAFF=X:YAFF=Y:GOSUB 1330
1770 IF DM=1 THEN X=X+1
1780 D,DM=1:GOTO 1840
1790 IF A<>130 THEN 1840
1800 IF T$(Y+1,X)="*"THEN 1840
1810 XAFF=X:YAFF=Y:D=0:GOSUB 1330
1820 Y=Y+1
1840 IF T$(Y,X)="H"THEN D=0
```

A SUIVRE...

LA MAISON HANTÉE

TI 99/4A BASIC ETENDU

TEL PÈRE, TEL FIL À RETORDRE



L'odieux maniaque Edgar TEFECE, vient de kidnapper la croustillante Dominique MOIPARTERE qui, manque de pot, se trouve être votre meuf. N'écoutant que votre courage, etc.

Jean-Loup DAUBES

SUITE DU N°166

```
1340 IF ESP<>32 THEN L=L-8 :: C=C-12 ::
GOTO 1060
1350 CALL LOCATE(#10,L,C-16)
1360 CALL COINC(ALL,A):: IF A THEN 1900
1370 C=C-16
1380 GOTO 1060
1390 IF T<>70 THEN 1580
1400 CALL SOUND(100,-2,2)
1410 CALL PATTERN(#10,103)
1420 IF C>=233 THEN 1060
1430 CALL LOCATE(#10,L-8,C+4)
1440 CALL COINC(ALL,A):: IF A THEN 1900
1450 CALL LOCATE(#10,L-16,C+8)
1460 CALL COINC(ALL,A):: IF A THEN 1900
1470 CALL GCHAR((L-1)/8,(C+15)/8,ESP)::
IF ESP=32 THEN 1500
1480 L=L-16 :: C=C+8
1490 GOTO 1060
1500 CALL LOCATE(#10,L-8,C+12)
1510 CALL COINC(ALL,A):: IF A THEN 1900
1520 CALL GCHAR((L+7)/8,(C+19)/8,ESP)
1530 IF ESP<>32 THEN L=L-8 :: C=C+12 ::
GOTO 1060
1540 CALL LOCATE(#10,L,C+16)
1550 CALL COINC(ALL,A):: IF A THEN 1900
1560 C=C+16
1570 GOTO 1060
1580 IF T<>69 THEN 1060
1590 CALL SOUND(100,-1,2)
1600 CALL PATTERN(#10,98)
1610 IF L<=9 THEN 1060
1620 CALL LOCATE(#10,L-8,C)
1630 CALL COINC(ALL,A):: IF A THEN 1900
1640 CALL LOCATE(#10,L-16,C)
1650 CALL COINC(ALL,A):: IF A THEN 1900
1660 CALL GCHAR((L-1)/8,(C+7)/8,ESP)
1670 IF ESP=32 THEN L=L-16 :: GOTO 1690
1680 L=L-16 :: GOTO 1060
1690 ! CHUTE MAXI 4 LIGNES
1700 FOR I=1 TO 4
1710 CALL SOUND(100,1500-150*I,2)
1720 CALL COINC(ALL,A):: IF A THEN 1900
1730 L=L+8
1740 CALL LOCATE(#10,L,C)
1750 CALL GCHAR((L+15)/8,(C+7)/8,ESP)
1760 IF ESP=32 THEN 1770 ELSE 1860
1770 NEXT I
1780 FOR J=1 TO 20
1790 L=L+8 :: CALL LOCATE(#10,L,C)
1800 CALL GCHAR((L+15)/8,(C+7)/8,ESP)
1810 IF ESP=32 THEN 1820 ELSE 1840
1820 NEXT J
1830 GOTO 1850
1840 CALL SOUND(300,-7,0):: FOR I=1 TO 1
00 :: NEXT I
1850 GOTO 1900
1860 CALL COINC(ALL,A):: IF A THEN 1900
1870 CALL POSITION(#10,Y,X)
1880 L=Y :: C=X
1890 GOTO 1060
1900 ! VIE EN MOINS,                RETOU
R DEPART
1910 CALL COINC(#10,#13,7,B):: IF B THEN
 1920 ELSE 1980
1920 CLE=1
1930 CALL DELSPRITE(#12):: CALL DELSPRIT
E(#13)
1940 W$="BRAVO,VOUS AVEZ LA CLE "&CHR$(7
5)
1950 FOR I=1 TO LEN(W$):: CALL HCHAR(24,
I+2,ASC(SEG$(W$,I,1))):: NEXT I
1960 FOR I=1 TO 300 :: NEXT I
1970 GOTO 2310
1980 CALL COINC(#10,#16,7,C):: CALL COIN
C(#10,#15,7,D):: IF C=-1 OR D=-1 THEN 19
90 ELSE,2120
1990 IF CLE=1 THEN 2030
2000 W$="VOUS AVEZ OUBLIE LA CLE..."
2010 FOR I=1 TO LEN(W$):: CALL HCHAR(24,
I+2,ASC(SEG$(W$,I,1))):: NEXT I
2020 GOTO 2310
2030 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL)::
 CALL CHARSET
2040 DISPLAY AT(10,2):"VOUS AVEZ REUSSI
A" :: DISPLAY AT(12,2):"DELIVRER VOTRE B
ELLE,"
2050 DISPLAY AT(14,2):"TENDRE ET PULPEUS
E" :: DISPLAY AT(16,2):"DOMINIQUE MOIPAR
TERE,"
2060 DISPLAY AT(18,2):"NE PROFITEZ PAS T
ROP DE" :: DISPLAY AT(20,2):"LA SITUATIO
N..."
2070 FOR I=1 TO 500 :: NEXT I
2080 DISPLAY AT(23,1):"VOULEZ-VOUS REJOU
ER ? O/N"
2090 CALL KEY(0,T,E):: IF E=0 THEN 2090
2100 IF T=79 THEN 330
2110 IF T=78 THEN 2270 ELSE 2090
2120 W$="UNE VIE EN MOINS "&CHR$(75)
2130 CALL PATTERN(#10,102)
2140 FOR I=1 TO LEN(W$):: CALL HCHAR(24,
I+2,ASC(SEG$(W$,I,1))):: NEXT I
2150 CALL MUSIQUE
2160 VIE=VIE-1 :: CLE=0
2170 IF VIE>0 THEN 2310
2180 DISPLAY AT(16,10)SIZE(9):"GAME OVER
"
2190 W$="VOULEZ-VOUS REJOUER O/N ? "
2200 FOR I=1 TO LEN(W$)
2210 CALL HCHAR(24,I+2,ASC(SEG$(W$,I,1))
):: NEXT I
2220 CALL KEY(0,T,E):: IF E=0 THEN 2220
2230 IF T=79 THEN DISPLAY AT(24,1):"D'AC
CORD, C'EST REPARTI..." :: CALL HCHAR(16
,12,32,9)ELSE 2260
2240 FOR I=1 TO 300 :: NEXT I
2250 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL)::
 CALL CHARSET :: GOTO 330
2260 IF T=78 THEN 2270 ELSE 2220
2270 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL)::
 CALL CHARSET
2280 DISPLAY AT(12,7):"AU PLAISIR DE" ::
 DISPLAY AT(15,7):"VOUS REVOIR !"
2290 FOR I=1 TO 500 :: NEXT I
2300 END
2310 V$=CHR$(136)&"VOUS"&CHR$(136)&"AVEZ
"&CHR$(136)&":"&CHR$(136)
```



```
2320 W$=STR$(VIE)
2330 IF VIE>1 THEN X$=CHR$(136)&"VIES"&C
HR$(136)&CHR$(75)&RPT$(CHR$(136),3)
2335 IF VIE=1 THEN X$=CHR$(136)&"VIE"&CH
R$(136)&CHR$(75)&RPT$(CHR$(136),4)
2340 Z$=V$&W$&X$
2350 FOR I=1 TO LEN(Z$):: CALL HCHAR(24,
I+1,ASC(SEG$(Z$,I,1))):: NEXT I
2360 CALL HCHAR(24,24,136,3)
2370 IF CLE=1 THEN 2390
2380 CALL DELSPRITE(#10)
2390 IF CLE=0 THEN 1020 ELSE 1060
2400 SUB MUSIQUE
2410 CALL SOUND(500,131,3,133,3):: CALL
SOUND(250,40000,30):: CALL SOUND(500,131
,3,133,3)
2420 CALL SOUND(250,40000,30):: CALL SOU
ND(350,131,3,133,3):: CALL SOUND(350,131
,3,133,3)
2430 CALL SOUND(250,40000,30)
2440 CALL SOUND(550,156,3,158,3):: CALL
SOUND(350,147,3,149,3):: CALL SOUND(350,
147,3,149,3):: CALL SOUND(300,40000,30)
2450 CALL SOUND(350,131,3,133,3):: CALL
SOUND(350,131,3,133,3):: CALL SOUND(250,
40000,30)
2460 CALL SOUND(350,123,3,125,3)‡: CALL
SOUND(600,131,3,133,3)
2470 SUBEND
```

SAMARCANDE

SPECTRUM

QUELQU'UN PEUT M'AIDER À TRAVERSER S'IL VOUS PLAÎT?

Pur joyau au milieu du désert, la mythique ville de Samarcande suscitait la convoitise de bien des voyageurs.

Roger Bertrand

Mode d'emploi :
Sauvegardez à la suite ces deux listings. Les règles sont incluses.

LISTING 1

```
   REM -----------------------
  2 REM ____SAMARCANDE__________
  5 REM "par Roger Bertrand"
  6 REM "pour HEBDOGICIEL"
  7 REM -----------------------
  8 REM    © 1986
  9 BORDER 5
 10 FOR r=0 TO 20: PRINT PAPER
0;AT r,0;"
               ": NEXT r
 20 PRINT PAPER 0; INK 6;AT 1,1
;"▛▀▀▀▀▀▀▜";AT 7,1;"▙▄▄▄▄▄▄▟"
 30 FOR r=2 TO 6: PRINT PAPER 0
; INK 6;AT r,1;"▌";AT r,9;"▌": N
EXT r
 35 PRINT PAPER 0; INK 6;AT 2,2
;"$";AT 2,8;"$";AT 6,2;"$";AT 6,
8;"$"
 40 FOR r=10 TO 17: PRINT PAPER
 0; INK 6;AT r,1;"▌": NEXT r
 45 PRINT PAPER 0; INK 6;AT 18,
1;"▙▄▄▄▄";AT 1,24;"▀▀▀▀▀▀▜"
 50 FOR r=2 TO 12: PRINT PAPER
0; INK 6;AT r,30;"▌": NEXT r
 60 PRINT PAPER 0; INK 3;AT 2,2
0;"SAMARCANDE"
 65 PRINT PAPER 0; INK 6;AT 15,
21;"__________";AT 18,21;"_______
__"
 70 PRINT PAPER 0; INK 4;AT 16,
23;" © 1986 ";AT 17,21;"R.BERT
RAND"
 80 PRINT PAPER 0; INK 2;AT 2,1
2;"▗";AT 3,13;"▟██";AT 4,13;"▗
██";AT 5,15;"▟▘";AT 6,16;"▚";A
T 7,17;"▖"
 90 PRINT PAPER 0; INK 7;AT 5,1
3;"█▖";AT 6,13;"▜█▘"
100 PRINT PAPER 0; INK 4;AT 7,1
3;"▄█▄";AT 8,11;"      ▄███";"▐
▚";AT 9,11;"▐██████";AT 10,10;
"▐";AT 11,9;"▀█▀";AT
 12,12;"▀█▄";AT 13,13;"▀";A
T 14,12;"▜";AT 15,12;"▗▘";
AT 16,12;"▘▗";AT 17,12;"▗▝
▌";AT 18,12;"▘▗";AT 19,12;"▐
▌"
110 PRINT PAPER 0; INK 1;AT 20,
11;"▀█▀▀"
120 PRINT PAPER 0; INK 5;AT 12,
6;"▀█▀";AT 13,6;"▜ ▌";AT 14,7
;"▌▐";AT 15,7;"▌▌";AT 16,8;"█"
130 PRINT PAPER 0; INK 1;AT 3,1
9;"▌";AT 4,20;"▌";AT 5,20;"▌";AT
 6,21;"▌";AT 7,21;"▌";AT 8,22;"▌
";AT 9,22;"▌";AT 10,23;"▌"
150 GO SUB 9000
200 PRINT PAPER 0; INK 4; BRIGH
T 1;AT 2,4;"▁";AT 3,4;"AA";AT 4
,4;"//";AT 5,4;"@"
300 PRINT AT 20,0;: LOAD ""
8899 STOP
9000 REM ---graphisme---
9010 FOR n=USR "a" TO USR "h"+7:
 READ a: POKE n,a: NEXT n
9020 REM ______A_______________
9030 DATA BIN 00000000
9031 DATA BIN 00000000
9032 DATA BIN 00000000
9033 DATA BIN 00000100
9034 DATA BIN 00000010
9035 DATA BIN 00000111
9036 DATA BIN 00001000
9037 DATA BIN 00010001
9040 REM ______B_______________
9045 DATA BIN 00000000
9046 DATA BIN 00000000
9047 DATA BIN 00000000
9048 DATA BIN 00000000
9049 DATA BIN 00001000
9050 DATA BIN 11110100
9051 DATA BIN 00000100
9052 DATA BIN 10000100
9055 REM ______C_______________
9056 DATA BIN 00001001
9057 DATA BIN 01001001
9058 DATA BIN 11101000
9059 DATA BIN 10010100
9060 DATA BIN 10011000
9061 DATA BIN 11100100
9062 DATA BIN 11001000
9063 DATA BIN 01000100
9065 REM ______D_______________
9070 DATA BIN 00010100
9071 DATA BIN 00000010
9072 DATA BIN 00011001
9073 DATA BIN 11100101
9074 DATA BIN 10000011
9075 DATA BIN 10000001
9076 DATA BIN 01000000
9077 DATA BIN 00100000
9080 REM ______E_______________
9081 DATA BIN 00000100
9082 DATA BIN 00000100
9083 DATA BIN 00001000
9084 DATA BIN 00000100
9085 DATA BIN 00001000
9086 DATA BIN 00001000
9087 DATA BIN 00010000
9088 DATA BIN 00001001
9090 REM ______F_______________
9091 DATA BIN 00100000
9092 DATA BIN 00100000
9093 DATA BIN 00100000
9094 DATA BIN 00100000
9095 DATA BIN 00100000
9096 DATA BIN 01000000
9097 DATA BIN 10000000
9098 DATA BIN 00000000
9100 REM ______G_______________
9101 DATA BIN 00000101
9102 DATA BIN 00000101
9103 DATA BIN 00000010
9104 DATA BIN 00000101
9105 DATA BIN 00000010
9106 DATA BIN 00000001
9107 DATA BIN 00000000
9108 DATA BIN 00000000
9110 REM ______H_______________
9111 DATA BIN 00000000
9112 DATA BIN 00011100
9113 DATA BIN 00100010
9114 DATA BIN 00101010
9115 DATA BIN 00010010
9116 DATA BIN 00000010
9117 DATA BIN 10011100
9118 DATA BIN 01100000
9120 RETURN
9999 SAVE "SAMARCANDE" LINE 1
```

LISTING 2

```
  1 REM ***********************
  2 REM "    SAMARCANDE      "
  3 REM ***********************
**
  4 REM d'apres une idee de
  5 REM ----M.Brassine--(J&S)--
--
  8 REM ___________________
  9 REM     Roger BERTRAND 1986
 10 REM ___________________
 11 REM pour HEBDOGICIEL
 12 REM
 20 REM __sur SPECTRUM + ______
_
 24 RESTORE 9510
 25 GO SUB 9500
 30 GO SUB 3000
 35 GO SUB 3500
 70 RANDOMIZE
 72 LET g=100+INT (RND*100)
 73 LET cp=0
 75 LET ar=200: LET pv=100
 80 DIM t$(2,10): DIM o(10)
 85 LET t$(1)="MAIBI": LET t$(2
)="AZIOUS"
 90 DIM p(5): DIM b$(5,12)
 91 DATA "desFUSILS",30
 92 DATA "une BOUSSOLE",30
 93 DATA "du SEL",5
 94 DATA "des PEAUX",25
 95 DATA "des CARTES",15
 99 RESTORE 91
100 FOR i=1 TO 5
110 READ b$(i),p(i): NEXT i
200 REM __population__
201 REM ___________________
205 DIM a$(4,5)
210 LET a$(1)="AMAK": LET a$(2)
="BILU"
220 LET a$(3)="CAOZ": LET a$(4)
="ZEDIX"
285 GO SUB 8500
286 GO SUB 8650
290 GO TO 350
300 REM ___inventaire___
301 REM ___________________
305 FOR r=4 TO 8: PRINT AT r,18
; PAPER 5;"           ": NEXT
r
308 PRINT AT 2,21; PAPER 5; INK
 1;"ACHATS:"
310 FOR i=1 TO 10
330 IF o(i)=1 THEN PRINT PAPER
1; INK 6;AT 3+i,18;"-";b$(i)
340 NEXT i
345 RETURN
350 REM ___deplacement_________
351 REM ___________________
355 GO SUB 300
356 IF pv>=100 THEN LET pv=100
358 IF o(2)=1 THEN GO SUB 2000
360 PRINT AT 15,21; PAPER 0; IN
K 6; BRIGHT 1;"    ";AT 15,29;"
  ";AT 15,21;pv;AT 15,29;ar
365 PRINT PAPER 0;AT 20,30; INK
 6; BRIGHT 1;niv
370 PRINT AT 20,1; PAPER 0; INK
 6; BRIGHT 1;"DIRECTION ";AT 20,
11; FLASH 1;"?": BEEP .05,50
375 IF pv<=0 THEN GO TO 8000
380 LET c$=INKEY$: IF c$="" THE
N GO TO 380
400 LET pv=pv-1
410 IF pv<=0 THEN GO TO 8000
420 IF pv>=100 THEN LET pv=100
425 PRINT AT 20,1; PAPER 5;"
       ": BEEP .05,30
430 IF c$="n" THEN LET yd=yd+1:
 LET cp=cp+1: PRINT AT 20,1; INK
 1;"NORD"
440 IF c$="e" THEN LET xd=xd+1:
 LET cp=cp+1: PRINT AT 20,1; INK
 1;"EST"
450 IF c$="s" THEN LET yd=yd-1:
 LET cp=cp+1: PRINT AT 20,1; INK
 1;"SUD"
460 IF c$="o" THEN LET xd=xd-1:
 LET cp=cp+1: PRINT AT 20,1; INK
 1;"OUEST"
463 IF c$<>"n" AND c$<>"s" AND
c$<>"o" AND c$<>"e" THEN LET cp=
cp+1
465 IF xd>100 OR xd=-100 OR yd>
100 OR yd=-100 THEN GO TO 4000
470 LET g=100+INT (RND*50)
480 LET z=ABS (COS (xd*g)*SIN (
yd+g)*100)
510 IF o(2)=1 THEN GO SUB 2000
515 IF o(2)=0 THEN GO SUB 2400
530 LET nc=INT (z)
540 GO SUB 580
570 GO TO 940
580 REM __routine graphique__
585 FOR r=12 TO 15: PRINT PAPER
 6;AT r,1;"                ": NEX
T r
588 FOR r=1 TO 11: PRINT PAPER
5;AT r,1;"                ": NEXT
r
590 PRINT PAPER 5;AT 0,17;"  ";
AT 1,17;"  "
592 LET ca=INT (RND*14)+1
595 PRINT AT 11,ca; PAPER 5; IN
K 0;"A";AT 12,ca; PAPER 6;"B"
600 LET rs=INT (RND*8)+1
605 LET cs=INT (RND*12)+1
610 PRINT AT rs,cs; PAPER 5; IN
K 6;"\|/";AT rs+1,cs;"-●-";AT rs
+2,cs;"/|\"
700 LET cm=INT (RND*10)+1
710 PRINT AT 10,cm; PAPER 5; IN
K 0;"/\ /\";AT 11,cm+2;"\/\"
720 PRINT AT 11,ca; PAPER 5; IN
K 0;"A"
935 RETURN
940 REM ___evenements__________
_
```

Suite page 28

BILLARD

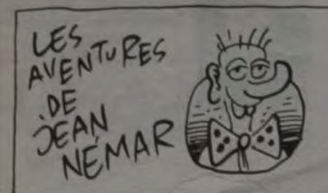
ATARI 1040 ST

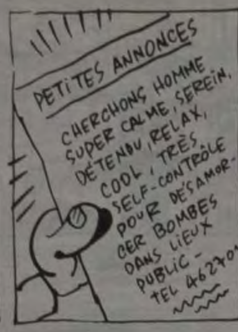
QUI PÈTE PLUS HAUT QUE SON CUL, ROTE PLUS BAS QUE SA GLOTTE

BURP

Par la queue de votre souris sur le tapis de votre ST, payez-vous quelques joyeuses parties de billard.

Stéphane BUTEL







CARALI

SUITE DU N°166

```
else
(if(xreso>500) v_gtext(handle,xcps,gl_hc
har," SCORE 1 ");
  else v_gtext(handle,xcps,gl_hchar,"SCO
RE 1");
}
}
  vsin_mode(handle,1,2); /* histoire de
ne pas chercher */
  vsm_locator(handle,xb[cjoueur],yb[cjou
eur],&ret,&ret,&ret);/* la souris*/
}

/*-------------------------*/
/* calcul de trajectoire */
/*-------------------------*/
calc_traj(k)
int k;
{
  switch(mvt[k]){
case 1 :
vgx[k] = vgx[k] - g*f*(t1[k]-t0[k])*ux[k
];
vgy[k] = vgy[k] - g*f*(t1[k]-t0[k])*uy[k
];
non_gliss(k);
break;
case 2 :
mvt[k] = 0; /* arret boule k */
break;
case 3 :
gliss(k);
break;
  } /* fin switch */
}

/*-------------------------*/
/*  mouvt sans glissement */
/*-------------------------*/
non_gliss(k)
int k;
{
  mvt[k] = 2;
  v[k] = sqrt(vgx[k]*vgx[k]+vgy[k]*vgy[k
]);
  if(v[k] > 0.0001)
 { ux[k] = vgx[k]/v[k];
uy[k] = vgy[k]/v[k];
 }
  t0[k] = t-dt;
  t1[k] = t0[k] + v[k]/(fr*r);
  x0[k] = xb[k];
  y0[k] = yb[k];
}

/*-------------------------*/
/* mouvt avec glissement */
/*-------------------------*/
gliss(k)
int k;
{
  mvt[k] = 1;
  vmx[k] = vgx[k]-r*oy[k];
  vmy[k] = vgy[k]+r*ox[k];
  v[k] = sqrt(vmx[k]*vmx[k]+vmy[k]*vmy[k
]);
  if(v[k] < 0.001) non_gliss();
  else
  { t0[k] = t-dt;
  t1[k] = t0[k] + (2.0*v[k]/(7.0*g*f));
  ux[k] = vmx[k]/v[k];
  uy[k] = vmy[k]/v[k];
  x0[k] = xb[k];
  y0[k] = yb[k];
  }
}

/*----------------------------*/
/* calcul pos. cas glissement */
/*----------------------------*/
pos_gliss(k)
int k;
{
  double tmp;

  tmp = vgx[k]*tt - g*f*tt*ux[k]/2.0;
  xb[k] = x0[k] + tmp;
  tmp = vgy[k]*tt - g*f*tt*tt*uy[k]/2.0;
  yb[k] = y0[k] + tmp;
}

/*---------------------------*/
/* pos. cas sans glissement  */
/*---------------------------*/
pos_roul(k)
int k;
{
  double tmp;

  tmp = vgx[k]*tt - fr*r*tt*ux[k]/2.0;
  xb[k] = x0[k] + tmp;
  tmp = vgy[k]*tt - fr*r*tt*tt*uy[k]/2.0
;
  yb[k] = y0[k] + tmp;
}

/*--------------------------*/
/* test des chocs possibles */
/*--------------------------*/
test_choc(k)
int k;
{
  int i;
  int deltax,deltay;
  int drap;
  int tempx,tempy;

  drap = 0;
  if(xb[k]<(tx0+r) && fc != 1)
{ drap = 1;
xb[k] = tx0+r;
g_rebon(k);/* rebond bande gauche */
}
else if(xb[k]>(tx0+lx-1-r) && fc != 2)
{ drap = 1;
xb[k] = tx0+lx-1-r;
d_rebon(k);/* rebond bande droite*/
}
 else if(yb[k] < (ty0+r-1) && fc != 3)
 { drap = 1;
 yb[k] = ty0 + r - 1;
 h_rebon(k);/* rebond bande haute */
 }
else if(yb[k] > (ty0+ly-r) && fc!= 4)
 { drap = 1;
 yb[k] = ty0 + ly - r;
 b_rebon(k);/* rebond bande basse */
 }
  else
{ for(i=0;i<3;i++) /* sinon test choc bo
ules */
 { if(i != k)
 { if( fc != (4+i+k) &&
 inside(xb[k],yb[k],xb[i]-2*r,yb[i]-2*r+
1,4*r,4*r-1))
{ deltax = xb[k]-xb[i];
deltay = yb[k]-yb[i];
  if( (double)deltax*deltax +
 (double)deltay*deltay < 4.0*(double)r*r
 )
{ drap = 1;
ret = 1;
tempy = (int)sqrt(4.0*(double)r*r-deltax
*deltax);
tempx = (int)sqrt(4.0*(double)r*r-deltay
*deltay);
if( deltax >= 0 && deltay < 0)
 { if( vgy[k] > 0.0 && yb[i]>ty0+tempy+r
)
yb[k] = yb[i] - tempy;
 else  xb[k] = xb[i] + tempx;
 }
else if( deltax > 0 && deltay >= 0)
  { if(vgx[k] < 0.0 && xb[i]<(tx0+lx-r-t
empx))
xb[k] = xb[i] + tempx;
 else yb[k] = yb[i] + tempy;
  }
else if( deltax < 0 && deltay < 0)
  (if(vgy[k] <= 0.0 && xb[i] > tx0+tempx
+r)
xb[k] = xb[i] - tempx;
else  yb[k] = yb[i] - tempy;
  }
else
 { if( vgx[k] > 0.0 && xb[i] > tx0+tempx
+r)
xb[k] = xb[i] - tempx;
else yb[k] = yb[i] + tempy;
 }
choc(k,i);
i = 3;
}
   } /* fin if inside */
  } /* fin if != k */
  } /* fin for*/
} /* fin else */
  if(drap == 1) /* param nouvelle traj e
n cas choc */
  calc_traj(k);/*sinon RAZ du drapeau*/
  else if(fc < 5) fc = 0; /* qui evite l
es tests consecutifs avec */
  else if((++nb) == 6) /* les memes acte
urs (les situations */
 { fc = 0; nb = 0;} /* n'ayant pas encor
e evoluees a la 2e boucle */
} /* ou la nb ieme cas entre boules */

/*-------------------------*/
/* affiche page logique */
/*-------------------------*/
flip_page()
{
  long temp;

  temp = logiq;
  logiq = phys;
  phys = temp;
  Setscreen(logiq,phys,-1);
}

/*---------------------------*/
/* rebond sur bande gauche */
/*---------------------------*/
g_rebon(n)
int n;
{
  double cx,cy;
  double cm,co;

  if(mvt[n]==1)vit_glis(n); /* calcul de
 nouvelle vitesse */
  else vit_roul(n);
  fc = 1;
  cx = -cr*vgx[n];
  cm = vgy[n]-r*oz[n];
  if(cm != 0.0) cm = ((cm > 0.0) ? -1.0
: 1.0);
  cy = vgy[n]-cm*fb*vgx[n]*(1.0+cr);
  co = oz[n] + 2.5*cm*fb*vgx[n]*(1.0+cr)
/(r*m);
  if( (vgy[n]-r*oz[n])*(cy-r*co) <= 0)
 { cy = (5.0*vgy[n] + 2.0*r*oz[n])/7.0;
co = cy/r;
 }
  vgx[n] = cx; vgy[n]=cy;
  oz[n] = co; oy[n] = 0.0;
  mvt[n] = 3;
}

/*---------------------------*/
/* rebond sur bande droite */
/*---------------------------*/
d_rebon(n)
int n;
{
  double cx,cy;
  double cm,co;

  if(mvt[n]==1)vit_glis(n);
  else vit_roul(n);
  fc = 2;
  cx = -cr*vgx[n];
  cm = vgy[n] + r*oz[n];
  if(cm != 0.0) cm = ((cm > 0.0) ? -1.0
```

A SUIVRE...

THOMSON MO5

Suite de la page 4

```
98 DATA 00
99 REM************TITRE******************
100 DATA 00,08,0C,00,08,16,00,16,23,00,3
0,63,18
101 DATA 30,43,3C,70,C3,4C,F0,C2,9D,F1,8
6,9F,71
102 DATA 84,1E,71,8C,0C,71,68,00,F1,90,0
0,F3,E0
103 DATA 00,E3,E0,01,E3,C0,01,E7,80,01,F
F,80,01
104 DATA E3,80,03,E3,80,05,E3,80,01,E3,8
1,81,C3
105 DATA 81,01,C3,82,71,C3,82,71,83,86,F
1,83,C4
106 DATA E1,81,CC,C3,01,78,66,00,F8,3C,0
0,70,00
107 DATA 00,FC,00,03,86,00,0E,02,00,1C,0
2,00,38
108 DATA 02,00,70,F0,00,E1,08,01,E2,08,0
3,C4,08
109 DATA 07,8C,0C,07,88,0C,0F,10,08,1F,1
0,16,1E
110 DATA 20,18,3E,20,18
111 DATA 3C,60,30,7C,40,30,7C,40,20,78,4
0,60,78
112 DATA C0,40,F8,80,C0,F8,80,80,F0,81,8
0,F0,83
113 DATA 00,F0,83,00,70,86,00,70,8C,00,3
9,18,00
114 DATA 3C,70,00,0F,C0,00,00,00,F0,00,0
F,FC,00
115 DATA 38,9E,00,E1,8F,01,81,0F,06,03,0
7,0C,03
116 DATA 07,19,87,07,10,87,06,30,87,0E,6
0,CF,0C
117 DATA 40,CF,18,C0,CF,F0,80,CF,38,80,C
F,3C,81
118 DATA DF,1C,81,9F,1C,C3,1F,1C,6E,1E,1
C,3C,1E
119 DATA 3C,00,1E,7C,00,1E,7C,00,3C,3C,7
0,3C,3C
120 DATA F8,38,3C,F0,38,38,F0,70,38,E0,E
0,38,73
121 DATA 80,19,3E,00,0E,00,00,1C,00,00,2
6,00,0C
122 DATA 43,00,70,C3,01,81,83,03,01,83,0
6,03,82
123 DATA 0E,03,86,0C,03,86,18,07,0C,18,0
7,08,18
124 DATA 07,18,18,07,0C,18,07,20,18,0F,C
0,1C,0F
125 DATA 80,0C,0F,00,06,0F,00,03,FF,00,0
0,0F,00
126 DATA 00,0F,00,00,1F,00,00,1E,00,70,1
E,00,F8
127 DATA 3C,00,F8,38,00,F0,70,00,E0,E0,0
0,71,80
128 DATA 00,3E,00,00,00,00,FC,00,01,86,0
0,06,02
129 DATA 00,0C,07,00,1C,1F,00,38,1F,00,7
8,1E,00
130 DATA 78,00,08,78,00,02,F0,00,0E,F0,0
0,0C,F0
131 DATA 00,0C,F0,0C,0D,FE,38,0F,E3,E0,0
D,E0,00
132 DATA 1D,E0,00,19,C0,00,19,C0,00,01,C
0,00,01
133 DATA C0,00,01,C0,00,01,C0,00,03,C0,0
0,03,C0
134 DATA 01,0F,E0,01,3F,F8,03,7F,FE,06,C
0,1F,FC
135 DATA 80,03,F0,00,00,03,00,00,1E,00,0
0,66,00
136 DATA 01,8C,00,03,0C,00,0C,1C,00,18,3
8,00,30
137 DATA 38,00,60,78,00,62,70,00,66,F0,0
0,78,F0
138 DATA 00,01,E0,00,01,E0,00,03,E0,00,0
7,F0,00
139 DATA 7F,D8,01,CF,88,03,0F,8C,06,0F,0
C,0C,1F
140 DATA 06,18,3E,18,30,3C,30,70,39,E0,E
0,70,00
141 DATA C0,E0,00,C1,C0,00,C1,80,00,47,0
0,00,3C
142 DATA 00,00,7C,00,03,EF,00,0F,F3,80,1
F,F1,C0
143 DATA 1E,F1,C0,3E,61,E0,3E,01,E0,3C,0
1,E0,7C
144 DATA 03,E0,78,03,E0,F8,03,E0,F8,07,C
1,F0,07
145 DATA C1,F0,0F,81,E0,0F,83,E0,1F,03,E
0,1F,07
146 DATA C0,3E,07,C0,3E,0F,80,7C,0F,80,7
C,1F,0C
147 DATA F8,1F,08,F8,3F,10,F8,3E,30,F0,7
E,20,F0
148 DATA CE,60,F1,8F,C0,73,0F,80,3F,07,0
0,1C,00
149 DATA 00,00,10,08,00,30,18,00,70,38,0
0,70,38
150 DATA 00,E0,78,00,E0,58,01,E0,58,03,6
0,D8,02
151 DATA 60,98,02,E0,88,06,E1,88,04,E1,3
8,05,E1
152 DATA 78,05,E3,78,0D,E3,78,09,E2,78,0
9,E2,70
153 DATA 19,E6,70,19,E6,70,13,E4,70,13,E
4,70,33
154 DATA E4,70,33,EC,70,23,EC,70,23,EC,7
9,63,E8
155 DATA 7F,61,E8,7F,41,F8,7F,C1,F8,3E,C
0,F0,1C
156 DATA 00,00,18,00,07,F0,00,38,78,00,E
0,5C,01
157 DATA 80,CE,03,01,8E,06,41,8E,0C,23,8
E,18,23
158 DATA 8E,10,23,8E,30,27,9C,20,67,9C,6
0,67,B8
159 DATA 40,67,E0,40,E7,C0,40,CF,80,61,9
F,80,3F
160 DATA 3F,80,1C,4F,00,00,0F,00,00,0F,0
0,00,0F
161 DATA 00,00,0E,00,38,1E,00,7C,1C,00,7
8,1C,00
162 DATA 70,38,00,60,70,00,38,C0,00,0F,0
0,00
163 REM*************PRESENTATION*********
164 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00
165 DATA 00,00,00,00,7E,00,00,00,00,00,0
0,00,00
166 DATA 00,0C,00,00,2D,80,00,00,00,00,0
0,00,00
167 DATA 00,1E,00,00,33,60,00,00,00,00,0
0,00,00
168 DATA 00,1E,00,00,11,A0,00,00,00,00,0
0,00,00
169 DATA 00,13,00,00,06,D0,00,00,00,00,0
0,00,00
170 DATA 00,11,80,00,06,68,00,00,00,00,0
0,00,00
171 DATA 00,11,C0,00,00,28,00,00,00,00,0
0,00,00
172 DATA 00,10,F0,00,08,34,00,00,00,00,0
0,00,00
173 DATA 00,18,70,00,0C,34,00,00,00,00,0
0,00,00
174 DATA 00,18,3C,00,0C,1A,00,00,00,00,0
0,00,00
175 DATA 00,18,1C,00,04,08,00,00,00,00,0
0,00,00
176 DATA 00,0C,0E,00,04,05,60,00,00,00,0
0,00,00
177 DATA 00,0C,03,80,1E,05,C0,00,00,00,0
0,00,00
178 DATA 00,0C,03,C0,7E,02,E0,00,00,00,0
0,00,00
179 DATA 00,06,01,30,FE,03,A8,44,00,00,0
0,00,00
180 DATA 00,06,01,10,FF,01,58,44,00,00,0
0,00,00
181 DATA 00,07,00,C9,FF,01,C8,54,00,00,0
0,00,00
182 DATA 00,03,00,C1,FF,80,C3,F6,00,00,0
0,00,00
183 DATA 00,03,00,61,FF,C0,C1,FF,00,00,0
0,00,00
184 DATA 00,01,80,61,FF,E0,C0,FF,A0,00,0
0,00,00
185 DATA 00,01,C0,61,FF,F0,40,7D,F2,E0,0
0,00,00
186 DATA 00,01,C0,2E,FF,F8,E0,7F,7E,60,0
0,00,00
187 DATA 00,00,E0,37,FF,FB,E4,5F,9F,00,0
0,00,00
188 DATA 00,00,F0,1F,FF,FD,E4,2F,DF,B8,0
0,00,00
189 DATA 00,00,78,1F,9F,F6,E4,2F,DF,E0,0
0,00,00
190 DATA 00,00,3E,3F,6F,F7,70,A7,EF,E0,0
0,00,00
191 DATA 00,00,1E,3F,FF,FB,B2,A7,F7,FC,0
0,00,00
192 DATA 00,00,1E,30,FF,FD,C0,A3,FF,7F,0
0,00,00
193 DATA 00,00,0F,F8,FF,FC,E0,A3,FF,9F,0
0,00,00
194 DATA 00,00,07,FF,FF,FF,3C,61,FF,8F,E
0,00,00
195 DATA 00,00,00,FF,CF,FF,9C,23,FF,8F,F
E,00,00
196 DATA 00,00,01,E1,C3,FF,F6,07,FF,C7,F
E,00,00
197 DATA 00,00,02,C3,63,FF,BE,23,FF,C3,F
F,00,00
```

A SUIVRE...

SEA WAR

VIC 20

Aux commandes de votre sous-marin, prenez plaisir à détruire les navires marchands qui sillonnent le Pacifique Sud.

Christophe WIMMER







Mode d'emploi :
Ce jeu nécessite l'extension 3 Ko. Sauvegardez à la suite ces deux programmes. Les règles sont incluses.

LISTING 1

```
10 PRINT"♥"
20 PRINT"■■■■■■■■WIMMER & WAHL"
30 PRINT"■■■■■■■■PRESENTE"
40 POKE36878,15
50 FORL=250TO200STEP-2
60 POKE36876,L
70 FORM=1TO100
80 NEXTM
90 NEXTL
100 FORL=205TO250STEP2
110 POKE36876,L
120 FORM=1TO100
130 NEXTM
140 NEXTL
150 POKE36876,0
160 POKE36868,0
170 POKE36879,9
180 PRINT"♥"
190 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■THE"
200 PRINT"■■■■■■■■SEA BATTLE■"
210 S2=36875
220 L=36878
230 REM
240 POKEL,15
250 READP
260 IFP=-1THEN330
270 READD
280 POKES2,P
290 FORN=1TOD:NEXTN
300 POKES2,0
310 FORN=1TO20:NEXTN
320 GOTO250
330 REM
340 POKES2,0
350 GOTO500
370 DATA225,360,225,360,225,240
380 DATA228,120,231,360,231,240
390 DATA228,120,231,240,232,120
400 DATA235,720,240,360,235,360
410 DATA231,360,225,360,235,240
420 DATA232,120,231,240,228,120
430 DATA225,1000,-1
500 PRINT"♥■■■■■■■■■■■■TOP SECRET"
510 PRINT"♥■■■DATE25.01.1943"
520 PRINT"■■■MISSION:DESTRUCTION"
530 PRINT"■■■■NOM DU CAPITAINE DU"
540 INPUT"■■■NAVIRE:";Q$
541 PRINT"♥■■CAPITAINE■"Q$","
543 PRINT"■■■■VOTRE MISSION:"
550 PRINT"■■■■DETRUIRE TOUS LES"
560 PRINT"■■■NAVIRES MARCHANDS DU"
570 PRINT"■■PACIFIQUE SUD."
580 PRINT"■■■■QUARTIER GENERAL"
590 PRINT"■■■DE BORDEAUX"
595 PRINT"■■■POUR LE DEPART"
596 PRINT"■■■PRESSEZ UNE TOUCHE"
600 GETT$:IFT$=""THEN600
610 PRINT"♥■■■■■■■■■BONNE CHANCE"
615 PRINT"■■■CAPITAINE■"Q$
620 PRINT"■■■■■DROITE:> GAUCHE:<"
630 PRINT"■■■■■TIR ■BARE D'ESPACE"
4000 POKE52,28:POKE56,28
4010 E=7680:G=7168:CO=38400
4020 FORI=GTOG+8*64-1:POKEI,PEEK(I+32768-G):NEXT
4030 FORI=0TO23:READR:FORL=0TO7:READC:POKEG+8*R+L,C:NEXT:NEXT
4040 POKE36869,255
5000 DATA33,1,2,4,8,16,32,64,128
5010 DATA31,128,64,32,16,8,4,2,1
5020 DATA35,128,128,128,128,128,128,128,128
5030 DATA36,1,1,1,1,1,1,1,1
5040 DATA37,255,0,0,0,0,0,0,0
5050 DATA39,0,0,0,0,0,0,0,255
5060 DATA40,255,255,255,255,255,255,255,255
5100 DATA45,254,252,248,240,224,192,128,0
5110 DATA28,127,63,31,15,7,3,1,0
5112 DATA23,0,0,0,0,8,28,8,28
5113 DATA42,28,42,42,62,127,73,42,42
5120 DATA30,16,16,56,16,16,56,124,56
5140 DATA27,24,24,60,24,24,60,60,60
5150 DATA29,7,4,12,12,12,31,31,24
5160 DATA43,24,24,24,126,126,255,255,24
5170 DATA41,224,32,48,48,48,248,248,24
5180 DATA26,16,24,8,8,12,4,4,4
5190 DATA24,24,24,24,24,24,24,24,24
5200 DATA25,8,24,16,16,48,32,32,32
5270 DATA44,56,124,56,16,16,56,16,16
5280 DATA46,56,56,16,16,16,56,124,255
5290 DATA47,255,124,56,16,16,16,56,56
5300 DATA11, 0,24,24,24,60,126,24,60
5310 DATA10,0,48,121,222,158,121,48,0
5320 PRINT"♥"
5321 POKE36879,27
5330 PRINT"■■■■■■■■■ATTENTION"
5340 PRINT"■■■■■LEUR DEFENSE C EST"
5350 PRINT"■■■■DE VOUS FONCER"
5360 PRINT"■■■■DESSUS"
5370 PRINT"■■■■■■■TAPE SHIFT RUN STOP"
```

LISTING 2

```
6 FORT=1TO2000:NEXT
7 POKE36879,239
8 POKE36869,255
10 PRINT"■♥■■■■■I     ''''''''''"
11 PRINT"■■■■■■!           ←"
12 PRINT"■■■■■!             ←"
13 PRINT"■■■■!               ←"
20 PRINT"■■■$                 #"
21 PRINT"■■■$                 #"
22 PRINT"■■■$ ,             , #"
23 PRINT"■■■$'.''''''''''''.'#"
24 PRINT"■■■$%/%%%%%%%%%%%/%#"
25 PRINT"■■■$ ↑             ↑ #"
26 PRINT"■■■$                 #"
27 PRINT"■■■$                 #"
28 PRINT"♥■■■■E((((((((((((-"
29 PRINT"♥■■■■■E(((((((((((-"
30 PRINT"♥■■■■■■K((((((((((■"
40 AA=10:DD=200:BB=7834:CC=7856:C=0:WW=100:QQ=200
50 POKE36878,3:POKE36877,170
60 POKEBB+AA,46:POKECC+AA,47
80 ZZ=INT(RND(1)*10)+6:IFZZ=6ORZZ=9ORZZ=12ORZZ=15THEN 90
84 POKE36878,3:POKE36877,170
85 GOTO80
90 C=0
100 POKE7900+ZZ,23:POKE7922+ZZ,42
110 GETA$:IFA$=","ORA$="."ORA$=" "THEN400
111 POKE36878,3:POKE36877,170
120 C=C+1
130 IFC=WWTHEN300
135 IFC=QQTHEN700
140 GOTO110
300 REMGRAND  C
310 POKE7878+ZZ,27:POKE7900+ZZ-1,29:POKE7900+ZZ,43:POKE7900+ZZ+1,41
320 POKE7922+ZZ-1,26:POKE7922+ZZ,24:POKE7922+ZZ+1,25
330 GOTO110
400 REMGET
405 IFA$=" "THEN500
407 POKEBB+AA,39:POKECC+AA,37
408 IFAA<7THEN415
410 IFA$=","THENAA=AA-1
412 IFAA>14THEN450
415 IFA$="."THENAA=AA+1
450 POKEBB+AA,46:POKECC+AA,47
460 GOTO110
500 REM BOUM
520 Q=15
530 POKE36878,Q
540 POKE36877,251
545 FORT=1TO150:NEXT
550 Q=Q-1:IFAA=ZZTHENSC=SC+1
555 GOTO560
560 YY=7988:GOTO580
570 POKEYY+22+AA,40:IFYY=7922THEN610
580 POKEYY+AA,11
590 FORT=1TO200:NEXT
600 YY=YY-22
605 GOTO570
610 LL=15:POKE36877,220
612 POKE36878,LL
614 FORT=1TO100:NEXT
616 IFLL=3ANDAA=ZZTHEN626
617 LL=LL-1:IFLL=1THEN110
620 GOTO612
626 POKE36878,0:IFC+1>WWTHEN640
628 POKE7900+ZZ,32
630 POKE7922+ZZ,23
634 FORT=1TO500:NEXT
635 POKE7922+ZZ,32
638 GOTO1000
640 POKE7878+ZZ,32
645 POKE7900+ZZ,27:POKE7900+ZZ+1,32:POKE7900+ZZ-1,32
650 POKE7922+ZZ-1,29:POKE7922+ZZ,43:POKE7922+ZZ+1,41
655 FORT=1TO500:NEXT
660 POKE7922+ZZ+1,32:POKE7922+ZZ,27:POKE7922+ZZ-1,32:POKE7900+ZZ,32
670 FORT=1TO500:NEXT
675 POKE7922+ZZ,32
699 GOTO1000
700 REMEXPLOSION
710 PRINT"■♥■■■■■■■■■■■■■■■■[TI]K((((((((((((("
715 FORT=1TO200:NEXT
720 PRINT"■■■■[T]K((((((((((((("
722 POKE36876,0
724 POKE36878,0
725 FORT=1TO200:NEXT
730 PRINT"■■■■[T]K((((((((((((("
735 FORT=1TO200:NEXT
740 PRINT"■■■■[T]K((((((((((((("
745 FORT=1TO200:NEXT
750 PRINT"■■■■[T]K((((((((((((("
755 FORT=1TO200:NEXT
760 PRINT"■■■■[T]K((((((((((((■"
762 PRINT"■■■■■VOTRE SOUS MARIN"
764 PRINT"■■■■■■■■■A COULE"
770 POKE36878,15
780 FORL=1TO100
790 POKE36876,INT(RND(1)*128)+128
800 FORM=1TO10
805 NEXTM
810 NEXTL
820 PP=17
822 POKE36876,0:POKE36878,0
830 POKE7922+PP,10
860 FORT=1TO150:NEXT
870 POKE7922+PP,40
871 IFPP=5THENSS=SS+1:IFSS=3THEN1500
880 IFPP=5THENFORT=1TO1000:NEXT:GOTO10
890 PP=PP-1:GOTO830
1000 REM
1030 IFSC=2 ORSC=3 THENWW=50:QQ=100
1040 IFSC=4 THENWW=40:QQ= 90
1050 IFSC=5 THENWW=20:QQ=60
1060 IFSC=6 ORSC=7 THENWW=10:QQ=40
1070 IFSC>7 THENWW=10:QQ=30
1100 GOTO80
1500 PRINT"♥■■■■■■■■■■■■■VOS VICTOIRES"
1510 FORT=1TO1000:NEXT
1530 PRINT"♥■":EE=7702:RR=7724:TT=1
1531 POKE36879,8
1540 IFMM=SCTHEN1600
1545 MM=MM+1
1550 POKEEE+TT,23:POKERR+TT,42
1560 EE=EE+44:RR=RR+44
1570 IFEE=8054THENEE=7702:RR=7724:TT=TT+2
1580 GOTO1540
1600 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■="
```

SPECTRUM

Suite de la page 26

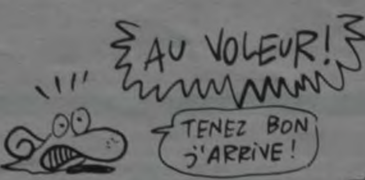


```
 950 IF xs=xd AND ys=yd THEN GO TO 9000
 960 IF nc>10 AND nc<34 THEN GO TO 1010
 970 IF nc>33 AND nc<40 THEN GO TO 1550
 980 IF nc>39 AND nc<50 THEN GO TO 1590
 990 IF nc>49 AND nc<54 THEN GO TO 1690
 995 IF nc>90 THEN GO TO 5000
1000 GO TO 360
1010 REM ___rencontre__________
1015 RANDOMIZE
1020 LET t=INT (RND*10)+1
1021 IF t<6 THEN LET t=INT (RND*4)+1
1022 IF t>=6 AND t<8 THEN LET t=INT (RND*4)+1
1023 IF t>=8 AND t<10 THEN LET t=INT (RND*4)+1
1024 IF t>8 AND t<11 THEN LET t=INT (RND*4)+1
1030 RANDOMIZE
1040 LET r=INT (RND*100)+1
1050 IF r>50 THEN GO TO 1090
1060 REM
1070 PRINT AT 18,6; PAPER 0; INK 7;"TRACES de PAS...": FOR p=1 TO 50: NEXT p: GO SUB 8700
1080 GO TO 360
1090 PRINT PAPER 0; INK 7;AT 17,1;"-BONJOUR,JE SUIS UN "; INK 3;a$(t)
1110 PRINT PAPER 0; INK 6;AT 19,3;"Troc (T),Renseignement (R)"
1120 LET r$=INKEY$
1125 IF r$="" THEN GO TO 1120
1130 IF r$="t" THEN GO TO 1380
1135 IF r$="n" THEN GO TO 1150
1140 IF r$="r" THEN GO TO 1170
1145 GO TO 1120
1150 GO SUB 8700: PRINT AT 18,5;"AU REVOIR, BONNE ROUTE": FOR p=1 TO 100: NEXT p: GO SUB 8700
1160 PAUSE 50: GO TO 360
1170 REM __renseignement________
1180 LET lx=xd-xs: LET ly=yd-ys
1190 IF lx>0 AND ly>0 AND lx>ly THEN LET d=4: GO TO 1280
1200 IF lx>0 AND ly>0 AND lx<ly THEN LET d=3: GO TO 1280
1210 IF lx<0 AND ly>20 AND ABS (lx)>ly THEN LET d=2: GO TO 1280
1220 IF lx<0 AND ly>0 AND ABS (lx)<ly THEN LET d=3: GO TO 1280
1230 IF lx<0 AND ly<0 AND lx<ly THEN LET d=2: GO TO 1280
1240 IF lx<0 AND ly<0 AND lx>ly THEN LET d=1: GO TO 1280
1250 IF lx>0 AND ly<0 AND lx>ABS (ly) THEN LET d=4: GO TO 1280
1260 IF lx>0 AND ly<0 AND lx<ABS (ly) THEN LET d=1: GO TO 1280
1270 LET d=0
1280 GO SUB 8700: IF d=0 THEN PRINT AT 18,1;"JE NE SAIS PAS": FOR p=1 TO 50: NEXT p: GO SUB 8700: GO TO 360
1290 IF t=1 THEN GO TO 1330
1300 IF t=3 THEN LET d=INT (RND*4)+1: GO TO 1330
1310 IF t=2 THEN LET d=d+2
1320 IF d>4 THEN LET d=d-4
1330 IF d=1 THEN LET d$="AU NORD"
1340 IF d=2 THEN LET d$="A L'EST"
1350 IF d=3 THEN LET d$="AU SUD"
1360 IF d=4 THEN LET d$="A L'OUEST"
1370 PRINT AT 18,5; PAPER 0; INK 7;"SAMARCANDE est ";d$: FOR p=1 TO 50: NEXT p: GO SUB 8700: GO TO 360
1380 REM ______TROC______________
1390 RANDOMIZE
1400 LET va=INT (RND*2)+1
1410 LET i=INT (RND*5)+1
1411 IF i<=3 THEN LET i=INT (RND*3)+1
1412 IF i>3 THEN LET i=INT (RND*5)+1
1415 RANDOMIZE
1420 LET z=INT (RND*20)+10
1430 LET p=INT (p(i)*z)
1431 IF t=1 THEN LET p=p+20
1432 IF t=2 THEN LET p=p+10
1433 IF t=3 THEN LET p=p-5
1434 IF t=4 THEN LET p=p-10
1435 GO SUB 8700
1437 IF va=1 THEN LET va=INT (RND*2)+1
1438 IF va=2 THEN LET va=INT (RND*2)+1
1440 IF va=2 THEN PRINT AT 21,1; PAPER 0; INK 7;"JE VENDS ": LET tr=1
1450 IF va=1 THEN PRINT AT 21,1; PAPER 0; INK 7;"J'ACHETE ": LET tr=-1
1460 PRINT AT 21,10; PAPER 0; INK 3;b$(i); INK 7;" a ";p;"p.OR"
1470 LET r$=INKEY$
1475 IF INKEY$="" THEN GO TO 1470
1480 IF tr=1 AND ar<p THEN GO SUB 8750: PRINT AT 18,5; PAPER 0; INK 6;"DESOLE !,BONNE ROUTE": FOR p=1 TO 100: NEXT p: GO SUB 8700: GO TO 350
1490 IF tr=-1 AND o(i)=0 THEN PRINT AT 17,1; PAPER 0; INK 6;"AH, vous n'en avez pas..";AT 19,20;"AU REVOIR": FOR p=1 TO 100: NEXT p: GO SUB 8700: GO SUB 8750: GO TO 350
1500 IF r$="n" THEN BEEP .1,30: PRINT AT 18,1; INK 4; PAPER 0;"BON,tant pis,BONNE ROUTE": FOR p=1 TO 100: NEXT p: GO SUB 8700: GO SUB 8750: GO TO 350
1505 IF r$="o" THEN BEEP .5,50: GO TO 1510
1508 GO TO 1470
1510 IF tr=1 THEN LET o(i)=1
1520 IF tr=-1 THEN LET o(i)=0
1530 LET ar=ar+(p*-tr)
1535 GO SUB 8700: GO SUB 8750
1540 GO TO 350
1550 REM __evenements__________
1560 PRINT AT 18,5; PAPER 0; INK 5; BRIGHT 1;"UN POINT d'EAU !": LET pv=pv+10
1562 FOR m=1 TO 10: BEEP .02,m: NEXT m
1565 PRINT PAPER 6; INK 5;AT 13,6;"3";AT 12,7;"3";AT 13,14;"3";AT 12,10;"333";AT 14,12;"33";AT 14,6;"3333"
1566 PRINT PAPER 6; INK 1;AT 12,8;"3";AT 13,9;"3";AT 12,13;"3";AT 14,7;"3"
1570 FOR p=1 TO 100: NEXT p: GO SUB 8700
1580 GO TO 350
1590 LET t=INT (RND*2)+1
1600 PRINT AT 18,0; PAPER 0; INK 7;"Nous sommes les GUERRIERS "; INK 3;t$(t)
1630 LET pf=INT (RND*70)+(15*t)
1640 PRINT AT 21,0; PAPER 0; INK 7;"NOUS achetons des"; INK 3;" FUSILS "; INK 6;pf;" p.OR"
1650 LET r$=INKEY$
1651 IF INKEY$="" THEN GO TO 1650
1660 IF o(1)=0 THEN GO SUB 8700: PRINT AT 18,10; PAPER 0; INK 6;"TANT PIS !": FOR p=1 TO 60: NEXT p: GO SUB 8700: GO SUB 8750: GO TO 350
1670 IF o(1)=1 AND r$="o" THEN BEEP .2,20: LET ar=ar+pf: LET o(1)=0: GO SUB 8700: GO SUB 8750: GO TO 350
1680 GO SUB 8700: PRINT AT 18,10; PAPER 0; INK 6;"DOMMAGE! ": FOR p=1 TO 50: NEXT p: GO SUB 8700: GO SUB 8750: GO TO 350
1690 PRINT AT 18,8; PAPER 1; INK 7; BRIGHT 1;"POLICE ! ,CONTROLE"
1700 IF o(1)=1 THEN PRINT AT 21,1; PAPER 0; INK 2; FLASH 1; BRIGHT 1;"Vos FUSILS sont CONFISQUES": LET o(1)=0: FOR p=1 TO 100: NEXT p: GO SUB 8700: GO SUB 8750: GO TO 350
1710 PRINT AT 21,3; PAPER 1; INK 7; BRIGHT 1;"PAS d ARMES... OK, CIRCULEZ": FOR p=1 TO 100: NEXT p: GO SUB 8700: GO SUB 8750
1720 GO TO 350
2000 REM ***boussole***
2010 FOR r=9 TO 13: PRINT AT r,20; PAPER 5; BRIGHT 1;"     ": NEXT r
2020 PRINT AT 9,23; PAPER 7;" ";AT 13,23;" ";AT 11,20;" ";AT 11,26;" "
2030 PRINT AT 11,24; PAPER 1; INK 4;"*";AT 10,24;"N";AT 12,24;"S";AT 11,23;"O";AT 11,25;"E"
2031 IF niv=2 THEN GO TO 2100
```

A SUIVRE...

Jeune étudiant, Mario FRAGOSO fut amené à résoudre des problèmes de flexions. Plus tard, féru d'informatique, l'idée lui vint d'un programme sur la résistance des matériaux.

LE JUSTICIER





R D M

SPECTRUM

Mode d'emploi :
Effectuez votre choix parmi les différents menus proposés et entrez les paramètres de calcul à la demande de l'ordinateur. Ci-contre, un exemple de calcul obtenu par ce programme.

```
B=80          H=100
e=20          a=20
h=40

MOMENT QUADRATIQUE
I=6333333.3 mm4
        POUTRE ENCASTREE
            A 1 BOUT
Charge repartie = 5 DaN/mm
Re= 20000 DaN/mm2
E = 24000 DaN/mm2
Longueur poutre =1000 mm
en X=0 mm          M=0 daN.mm2
en X=100 mm        M=25000 daN.mm2
en X=200 mm        M=100000 daN.mm2
en X=300 mm        M=225000 daN.mm2
en X=400 mm        M=400000 daN.mm2
en X=500 mm        M=625000 daN.mm2
en X=600 mm        M=900000 daN.mm2
en X=700 mm        M=1225000 daN.mm2
en X=800 mm        M=1600000 daN.mm2
en X=900 mm        M=2025000 daN.mm2
en X=1000 mm       M=2500000 daN.mm2
Mf=2500000 daN.mm
FLECHE MAXI:f=4.1118421 mm
A L'ENCASTREMENT

EFFORT TRANCHANT T= 5000 DaN

SECTION DANGEREUSE
A L'ENCASTREMENT
L'EFFORT TRANCHANT EST FONCTION
DE LA CHARGE UNITAIRE
T=CHARGE UNI.*LONG.
EN X=0 mm          T=0 daN
EN X=100 mm        T=500 daN
EN X=200 mm        T=1000 daN
EN X=300 mm        T=1500 daN
EN X=400 mm        T=2000 daN
EN X=500 mm        T=2500 daN
EN X=600 mm        T=3000 daN
EN X=700 mm        T=3500 daN
EN X=800 mm        T=4000 daN
EN X=900 mm        T=4500 daN
EN X=1000 mm       T=5000 daN
Coef de Securite = 2
Resist. prat. = 10000 DaN/mm2
La poutre resiste aux efforts.
Voyez toutefois si la section
n'est pas surdimensionnee.
```

```
   1 REM ##########################
   2 REM #     Mario Fragoso      #
   3 REM #    2 Allee Colbert     #
   4 REM #   Frederic Derourne    #
   5 REM #10 Allee O. de Serres#
   6 REM #    91230 MONTGERON     #
   7 REM ##########################
   8 POKE 23609,100: BORDER 0: P
APER 0: CLS : INK 4: PRINT AT 8,
12; FLASH 1;"BONJOURS";AT 11,7;"
VEUILLEZ PATIENTER";AT 13,3;" PE
NDANT L'INITIALISATION"
   9 RESTORE 9120: GO SUB 9100:
CLS
  10 GO SUB 8450: LET Vb=0: LET
 v=0
  15 PRINT AT 3,7; FLASH 1;"MOME
NT FLECHISSANT": PRINT AT 5,13;"
MENU"
  20 LET A$="POUTRE ENCASTREE ":
 LET B$="A 1 BOUT ": LET C$="AUX
 2 BOUTS "
  30 LET D$="POUTRE SUR 2 APPUIS
 ": LET E$="APPUI SIMPLE A L'AUT
RE BOUT "
  40 LET F$="AU CENTRE ": LET G$
="A L'AUTRE BOUT ": LET H$="DECE
NTREE ": LET I$="EN 2 POINTS "
  50 LET J$="AUX EXTREMITEES ":
LET K$="A UNE EXTREMITEE "
  60 LET L$="CHARGE "
  70 LET P1=0: LET U=0
  99 REM ====
 100 REM MENU
 101 REM ====
 110 PRINT ,,,,"1 ";L$;"LOCALISE
E"
 120 PRINT "2 ";L$;"UNIFORMEMENT
 REPARTIE"
 130 PRINT "3 ";L$;"LOCALEMENT R
EPARTIE"
 150 GO SUB 8200
 155 LET r$=INKEY$: IF R$="" THE
N GO TO 155
 160 IF r$<"1" OR r$>"3" THEN BE
EP .1,-20: GO TO 155
 170 BEEP .1,20: GO TO (VAL R$+1
)*100
 199 REM ======
 200 REM MENU 1
 201 REM ======
 202 GO SUB 5000: GO SUB 8350
 205 CLS : PRINT AT 0,13;"MENU 1
": PRINT "1 ";A$+B$+"      -"+L$+G
$
 210 PRINT "2 ";D$,"-";L$+F$
 215 PRINT "3 ";D$,"-";+L$+H$
 220 PRINT "4 ";A$+C$+" -"+L$+F$
 225 PRINT "5 ";A$+B$+"         "+E
$+"  -"+L$+F$
 230 PRINT "6 ";"POUTRE APPUYEE
"+J$+L$+I$
 235 PRINT "7 ";D$,+"-"+L$+J$
 240 PRINT "8 ";D$,+"-"+L$+K$
 245 PRINT "9 ";D$,+"-"+L$+I$
 246 GO SUB 8200
 249 LET r$=INKEY$: IF R$="" THE
N GO TO 249
 250 IF r$<"1" OR r$>"9" THEN BE
EP .1,-20: GO TO 249
 255 CLS
 260 BEEP .1,20: GO TO (VAL r$+1
0)*100
 299 REM ======
 300 REM MENU 2
 301 REM ======
 302 GO SUB 5000: GO SUB 8350
 305 CLS : PRINT AT 4,13;"MENU 2
": PRINT ,,"1 ";A$+B$
 310 PRINT ,,"2 ";D$,L$+"A L'INT
ERIEUR"
 315 PRINT ,,"3 ";A$+B$,"ET ";E$
 320 PRINT ,,"4 ";A$+C$
 330 GO SUB 8200
 334 LET r$=INKEY$: IF R$="" THE
N GO TO 334
 335 IF r$<"1" OR r$>"4" THEN BE
EP .1,-20: GO TO 334
 338 CLS
 340 BEEP .1,20: GO TO (VAL r$+2
0)*100
 399 REM ======
 400 REM MENU 3
 401 REM ======
 402 GO SUB 5000: GO SUB 8350
 405 CLS : PRINT AT 4,13;"MENU 3
": PRINT ,,"1 ";D$,L$+F$
 410 PRINT ,,"2 ";D$,L$,"INTERIE
UR DE CHAQUE COTE"
 415 PRINT ,,"3 ";D$,L$;"D'UN CO
TE"
 420 GO SUB 8200
 424 LET r$=INKEY$: IF R$="" THE
N GO TO 424
 425 IF r$<"1" OR r$>"3" THEN BE
EP .1,-20: GO TO 424
 428 CLS
 430 BEEP .1,20: GO TO (VAL r$+3
0)*100
 499 REM ======
1100 REM POUTRE ENCASTREE A 1
         BOUT CHARGE A L'AUTRE
               BOUT
1110 PRINT #app;TAB (7);"POUTRE
ENCASTREE A  1";TAB (7);"BOUT CH
ARGE A L'AUTRE";TAB (7);"
 BOUT"
1125 PAUSE 100: GO SUB 8000
1130 IF R$="N" OR R$="n" THEN GO
 TO 1155
1135 GO SUB 8100
1140 PRINT #app;"en X=";x;" mm",
"M= ";P*X;" DaN.mm"
1145 GO SUB 8110
1150 IF R$="O" OR R$="o" THEN GO
 TO 1135
1155 CLS : LET MF=p*l: PRINT #ap
p;"Mf= ";MF;" DaN.mm"
1156 PRINT #app;"FLECHE MAXI: f=
";(l*l*l*p)/(3*e*i1);" mm"
1160 LET t=p: LET s$="A L'ENCAST
REMENT"
1165 GO SUB 8150: GO SUB 8160
1170 GO TO 8250
1200 REM POUTRE SUR 2 APPUIS
         CHARGE AU CENTRE
1210 PRINT #app;TAB (8);"POUTRE
SUR 2 APPUIS ";TAB (8);"  CHARGE
 AU CENTRE"
1225 PAUSE 100: GO SUB 8000
1230 IF R$="N" OR R$="n" THEN GO
 TO 1255
1235 GO SUB 8100
1240 PRINT #app;"en X=";x;" mm",
"M= ";(P*X)/2;" DaN.mm"
1245 GO SUB 8110
1250 IF R$="O" OR R$="o" THEN GO
 TO 1235
1255 CLS : LET MF=(p*l)/4: PRINT
 #app;"Mf= ";MF;" DaN.mm"
1256 PRINT #app;"FLECHE MAXI: f=
";(l*l*l*p)/(48*e*i1);" mm"
1260 LET t=p/2: LET s$="AU CENTR
E"
1265 GO SUB 8150: GO SUB 8160
1270 GO TO 8250
1300 REM POUTRE SUR 2 APPUIS
         CHARGE DECENTREE
1310 PRINT #APP;TAB (7);"POUTRE
SUR 2 APPUIS";TAB (7);" CHARGE D
ECENTREE"
1323 PAUSE 100: INPUT INK 4;"DIS
TANCE DE LA FORCE","A L'APPUI DE
 GAUCHE (EN mm) ";L1
1325 GO SUB 8000
1330 IF R$="N" OR R$="n" THEN GO
 TO 1360
1335 GO SUB 8100
1340 IF X<=L1 THEN PRINT #app;"e
n X=";x;" mm","M= ";(P*(L-L1)*X)
/L;" DaN.mm"
1345 IF X>L1 THEN PRINT #app;"en
 X=";x;" mm","M= ";(P*L1*(L-X))/
L;" DaN.mm"
1350 GO SUB 8110
1355 IF R$="O" OR R$="o" THEN GO
 TO 1335
1360 CLS : LET MF=(P*l1*(L-L1))/
L: PRINT #app;"Mf= ";MF;" DaN.mm
": PRINT #app;"FLECHE MAXI: f= ";
(P*(L1*L1)*((L-L1)*(L-L1)))/(3*E
*I1*L);" mm"
1365 IF L1>(L-L1) THEN PRINT #ap
p;"EN X=";SQR ((1/3)+(2*(L-L1))/
(3*L1))*L1;" mm"
1370 IF (L-L1)>L THEN PRINT #app
;"EN X=";SQR ((1/3)+(2*L1)/(3*(L
-L1)))*(L-L1);" mm"
1375 PRINT #app;,,"DE L'APPUI DE
 GAUCHE A LA FORCE": LET T=P*(L-
L1)/L: LET S$="": GO SUB 8150
1380 PRINT #app;"DE LA FORCE A L
'APPUI DE DROITE": LET S$="A LA
FORCE": LET T=P*L1/L: GO SUB 815
0
1385 GO SUB 8160: GO TO 8250
1400 REM POUTRE ENCASTREE AUX 2
         BOUTS CHARGE AU CENTRE
1410 PRINT #APP;TAB (7);"POUTRE
ENCASTREE AUX 2";TAB (7);"BOUTS
CHARGE AU CENTRE"
1425 PAUSE 100: GO SUB 8000
1430 IF R$="N" OR R$="n" THEN GO
 TO 1455
1435 GO SUB 8100
1440 PRINT #app;"en X=";x;" mm",
"M=";((X/l)-.25)*p*l/2;" DaN.mm"
1445 GO SUB 8110
1450 IF R$="O" OR R$="o" THEN GO
 TO 1435
1455 CLS : LET MF=p*l/8: PRINT #
app;"Mf=";MF;" DaN.mm",,"FLECHE
MAXI: f=";(l*l*l*p)/(192*e*i1);"
mm"
1460 LET T=P/2: LET S$="AUX ENCA
STREMENTS ET AU FORCES"
1465 GO SUB 8150: GO SUB 8160
1470 GO TO 8250
1500 REM POUTRE ENCASTREE A 1
         BOUT APPUI SIMPLE A
         L'AUTRE BOUT CHARGE
             AU CENTRE
1510 PRINT #APP;TAB (7);"POUTRE
ENCASTREE A 1";TAB (7);"BOUT APP
UI SIMPLE A ";TAB (7);"L'AUTRE B
OUT CHARGE ";TAB (7);"      AU CE
NTRE"
1525 PAUSE 100: GO SUB 8000
1530 IF R$="N" OR R$="n" THEN GO
 TO 1555
1535 GO SUB 8100
1540 IF X<=L/2 THEN PRINT #app;"
en X=";x;" mm","M=";((-11*X/L)+3
)*P*L/16;" DaN.mm"
1542 IF X>L/2 THEN PRINT #app;"e
n X=";x;" mm","M=";((L-X)*P*5)/1
6;" DaN.mm"
1545 GO SUB 8110
1550 IF R$="O" OR R$="o" THEN GO
 TO 1535
1555 CLS : LET MF=p*l*3/16: PRIN
T #app;"Mf=";MF;" DaN.mm",,"FLEC
HE MAXI: f=";(L*l*l*P*SQR .2)/(48
*E*I1);" mm","EN X=";SQR .2*L;"
mm"
1560 PRINT #app;"A L'ENCASTREMEN
T",: LET T=P*11/16: LET S$="": G
O SUB 8150
1565 PRINT #app;"A L'APPUI",: L
ET S$="A L'ENCASTREMENT": LET T=
P*5/16
1570 GO SUB 8150: GO SUB 8160: G
O TO 8250
1600 REM POUTRE APPUYEE AUX
         EXTREMITEES CHARGE
             EN 2 POINTS
1610 PRINT #APP;TAB (7);"POUTRE
APPUYEE AUX ";TAB (7);"EXTREMITE
ES CHARGE ";TAB (7);"     EN 2 PO
INTS"
1624 PAUSE 100: INPUT INK 4;"DIS
TANCE DE LA",,"FORCE A L'APPUI (
mm)";L1
1625 GO SUB 8000
1630 IF R$="N" OR R$="n" THEN GO
 TO 1660
1635 GO SUB 8100
1640 PRINT #app;"en X=";x;" mm",
"i1=";p*l1;" DaN.mm"
1645 GO SUB 8110
1655 IF R$="O" OR R$="o" THEN GO
 TO 1635
1660 CLS : LET MF=p*l: PRINT #ap
p;"Mf=";MF;" DaN.mm",,"ENTRE LES
 APPUIS:","FLECHE MAXI: f=";L*L*L
*p*l1/(8*E*I1*L);" mm"
1663 PRINT #app;"AUX EXTREMITEES
: f=";(((3*l/2)+l1)*l1↑2*p)/(3*e*
i1);" mm"
1665 PRINT #app;"ENTRE LES APPUI
S:",: LET t=p: LET s$="TOUTE LA
LONGUEUR ENTRE LES      APPUIS"
1670 GO SUB 8150: GO SUB 8160: G
O TO 8250
1700 REM POUTRE SUR 2 APPUIS
         CHARGE AUX EXTREMITEES
1710 PRINT #APP;TAB (7);"  POUTR
E SUR 2 APPUIS ";TAB (7);"CHARGE
 AUX EXTREMITEES"
1720 PAUSE 100: INPUT INK 4;"DIS
TANCE DE LA",,"FORCE A L'APPUI (
mm)";L1
1725 GO SUB 8000
1730 IF R$="N" OR R$="n" THEN GO
 TO 1760
1735 GO SUB 8100
1740 PRINT #app;"en X=";x;" mm",
"M=";P*L1;" DaN.mm"
1745 GO SUB 8110
1750 IF r$="o" OR r$="O" THEN GO
 TO 1735
1760 CLS : LET MF=p*l1: PRINT #a
pp;"Mf=";MF;" DaN.mm",,"FLECHE M
AXI AU MILIEU DE LA","POUTRE: f="
;((((2*l1)+l)↑2*3)-(l1*l1*4))*p*
l/(24*e*i1);" mm"
1765 GO TO 1665
1800 REM POUTRE SUR 2 APPUIS
         CHARGE A UNE EXTREMITEE
1810 PRINT #APP;TAB (7);"POUTRE
SUR 2 APPUIS";TAB (5);"CHARGE A
UNE EXTREMITEE"
1820 PAUSE 100: INPUT INK 4;"DIS
TANCE DE LA FORCE","A L'APPUI LE
 PLUS PRES (mm) ";L1
1825 GO SUB 8000
1830 IF R$="n" OR R$="n" THEN GO
 TO 1860
1840 GO SUB 8100
1845 PRINT #app;"en X=";x;" mm",
"M=";p*l1*x/l;" DaN.mm"
1850 GO SUB 8110
1855 IF r$="O" OR r$="o" THEN GO
 TO 1840
1860 CLS : LET MF=p*l1: PRINT #a
pp;"Mf=";MF;" DaN.mm",,"FLECHE M
AXI: f=";l*l*p*l1/(SQR 3*9*e*i1);
" mm","POUR X=";l/SQR 3;" mm"
1865 PRINT #app;"A L'EXTREMITE: f
=";l1*l1*p*(l+l1)/(3*e*i1);" mm"
1870 PRINT #app;"A L'APPUI LE PL
US ELOIGNE          DE LA FORCE ":
LET T=-P*L1/L: LET S$="": GO SUB
 8150
1875 PRINT #app;,,"A L'APPUI LE
PLUS PRES DE LA      FORCE ": LET
S$="A L'APPUI LE PLUS PRES DE LA
    FORCE": LET T=(L+L1)*P/L
1880 GO SUB 8150: GO SUB 8160: G
O TO 8250
1900 REM POUTRE SUR 2 APPUIS
         CHARGE EN 2 POINTS
1910 PRINT #APP;TAB (7);"POUTRE
SUR 2 APPUIS";TAB (7);"CHARGE EN
 2 POINTS"
1923 PAUSE 100: INPUT INK 4;"DIS
TANCE DES FORCES","AUX APPUIS (m
m)";L1
1925 GO SUB 8000
1930 IF R$="N" OR R$="n" THEN GO
 TO 1955
1934 GO SUB 8100:
1935 IF X>=L1 AND X<=L-L1 THEN P
RINT #app;"en X=";x;" mm","M=";P
*l1;" DaN.mm": GO TO 1945
1940 PRINT #app;"en X=";x;" mm",
"M=";p*x;" DaN.mm"
1945 GO SUB 8110
1950 IF r$="o" OR r$="O" THEN GO
 TO 1934
1955 CLS : LET MF=p*l1: PRINT #a
pp;"Mf=";MF;" DaN.mm"
1960 PRINT #app;"ENTRE L'APPUI E
T LA FORCE:","FLECHE MAXI: f=";AB
S ((l*l*3)-(l1*l1*4)*p*l1)/(24*e
*i1);" mm"
1962 LET t=p: LET s$="": GO SUB
8150
1965 PRINT #app;"ENTRE LES DEUX
FORCES:","FLECHE MAXI: f=";l1↑2*p
*((3*l)-(4*l1))/(6*e*i1);" mm"
1970 LET S$="TOUTE LA LONGUEUR E
NTRE LES      FORCES"
1975 GO SUB 8150: GO SUB 8160: G
O TO 8250
2100 REM POUTRE ENCASTREE
            A 1 BOUT
2110 PRINT #APP;TAB (7);"POUTRE
ENCASTREE";TAB (8);"    A 1 BOUT"
2120 PAUSE 100: GO SUB 8300: GO
SUB 8000
2125 IF R$="N" OR R$="n" THEN GO
 TO 2150
2130 GO SUB 8100
2135 PRINT #app;"en X=";x;" mm",
"M=";p1*x↑2/2;" daN.mm"
2140 GO SUB 8110
2145 IF r$="O" OR r$="o" THEN GO
 TO 2130
2150 CLS : LET MF=p1*l*l/2: PRIN
T #app;"Mf=";MF;" daN.mm": PRINT
 #app;"FLECHE MAXI: f=";p1*l*l*l*
l/(8*e*i1);" mm"
2155 PRINT #app;"A L'ENCASTREMEN
T;": LET T=P1*L: LET S$="A L'ENC
ASTREMENT": GO SUB 8150
2160 PRINT #app;"L'EFFORT TRANCH
ANT EST FONCTION DE LA CHARGE UN
ITAIRE:            T=CHARGE UNI.*L
ONG."
2165 GO SUB 8320: GO SUB 8025: G
O SUB 8340: GO SUB 8100
2170 CLS : PRINT #app;"EN X=";X;
" mm","T=";P1*X;" daN"
2175 GO TO 2165
2200 REM POUTRE SUR 2 APPUIS
         CHARGE A L'INTERIEUR
2210 PRINT #APP;TAB (7);"POUTRE
SUR 2 APPUIS";TAB (7);"CHARGE A
L'INTERIEUR"
2220 PAUSE 100: GO SUB 8300: GO
SUB 8000
2225 IF r$="N" OR r$="n" THEN GO
 TO 2250
2230 GO SUB 8100
2235 PRINT #app;"en X=";x;" mm",
"M=";p1*x*(l-x)/2;"daN.mm"
2240 GO SUB 8110
2245 IF r$="O" OR r$="o" THEN GO
 TO 2230
2250 CLS : LET MF=l*l*p1/8: PRIN
T #app;"Mf=";MF;" daN.mm": PRINT
 #app;"FLECHE MAXI f=";l*l*l*l*p
1*5/(384*e*i1);" mm"
2255 PRINT #app;,,"AU CENTRE, T
=0",,"AUX APPUIS ": LET T=p1*l/2
2260 LET S$="AU CENTRE": GO SUB
8150: PRINT #app;,,"ENTRE LES AP
PUIS","T=CHARGE UNI.*LONG."
2265 GO SUB 8320: GO SUB 8025: G
O SUB 8340: GO SUB 8100
2270 PRINT #app;"en X=";x;" mm",
"T=";((l/2)-x)*p1;" daN"
2275 GO TO 2265
2300 REM POUTRE ENCASTREE A 1
         BOUT ET APPUI SIMPLE
            A L'AUTRE BOUT
2310 PRINT #APP;TAB (7);"POUTRE
ENCASTREE A 1";TAB (7);"BOUT ET
APPUI SIMPLE";TAB (7);"    A L'A
UTRE BOUT"
2320 PAUSE 100: GO SUB 8300: GO
SUB 8000: LET p=p1*l
2330 IF r$="N" OR r$="n" THEN GO
 TO 2355
2335 GO SUB 8100
2340 PRINT #app;"en X=";x;" mm",
"M=";((3/4)-(X/l)*p*X/2);" daN.m
m"
2345 GO SUB 8110
2350 IF r$="O" OR r$="o" THEN GO
 TO 2335
```

A SUIVRE...

FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

LA REVOLUTION CONTINUE !
Les micros, ci-après nommés, ont déjà hérité d'un nombre de cours conséquents dans les numéros ci-dessous décrits.

ZX 81 → 55 56 61 66 71 76 81 86 91 95 100 105 110 114 118 122 126 130 134 138 142 146 150 154 158 162
COMMODORE → 60 65 70 75 80 85 90 95 99 104 109 114 118 122 126 130 134 138 142 146 152 156 160 164
ORIC → 57 62 67 72 77 82 87 92 96 101 106 111 115 119 123 128 131 136 141 144 146 153 157 161 166
AMSTRAD → 111 115 119 123 127 131 135 139 143 146 151 155 159 163
APPLE → 58 63 68 73 78 83 88 93 97 102 107 112 116 120 124 128 132 135 139 143 146 151 155 160
ATARI → 163
SPECTRUM → 112 116 120 124 127 132 136 140 144 146 153 157 161 164 165
THOMSON → 59 64 69 74 79 84 89 93 98 103 108 113 117 121 125 129 133 137 141 146 152 156 159 165
MSX → 113 117 121 125 129 133 137 140 146 150 154 158 162 166

LANGAGE MACHINE SUR *APPLE*

BONNE ANNÉE

Ha ! Le nouvel an et son cortège de promesses et de bonnes résolutions. Tiens, par exemple, je promets à Jean-Claude de rendre mes cours à temps et ceci dès maintenant (ça ne mange pas de pain, puisque l'article est déjà paru !). Je fais également le serment de publier des routines qui fonctionnent bien (ce qui signifie en d'autres termes, que je me porte garant des personnes qui les tapent : je cite Stéphane et Cyrille; mais n'est-ce pas leur accorder une trop grande confiance ?). Bon, mais ce n'est pas tout, après ce préambule, il s'agit de programmer en langage machine.

TRI SIMPLE

Comme l'indique le titre de ce paragraphe, je vais vous parler de tri. Voyons voir la façon de procéder. On part de 'n' nombres répartis dans un ordre quelconque. Ensuite, on considère le 'n'ième (le dernier de la liste) et on le compare au 'n'ième - 1. S'il est plus petit, on permute les deux nombres, sinon, on laisse les choses telles quelles sont.

Puis on renouvelle l'opération : comparaison du 'n'ième nombre avec le 'n'ième - 2 et ainsi de suite jusqu'au premier. Enfin, on recommence tout depuis le début, mais en partant du 'n'ième - 1 et ceci jusqu'au premier nombre. Voici un petit exemple pour clarifier vos idées, qui je n'en doute pas, doivent être embrouillées. Supposons que vous désiriez classer en ordre croissant les nombres : 7, 6, 1, 4, 2. Nous aurons comme étape :

7, 6, 1, [4][2]

7, [6] 1, 2, [4]

[7] 4, 1, 2, [6]

6, [4] 1, [2] 7 : on ne touche plus au 7.

[6] 2, 1, [4] 7

4, [2][1] 6, 7 : on ne touche plus au 6.

[4] 1, [2] 6, 7

[2][1] 4, 6, 7 : on ne touche plus au 4.

1, 2, 4, 6, 7 : c'est fini !

Les paires encadrées, correspondent aux nombres à permuter. Il ne vous reste plus qu'à mettre la chose en pratique. Voici le listing :

```
$1000  98         TYA
$1001  AA         TAX
$1002  CA         DEX
$1003  B9 00 60   LDA$6000,Y
$1006  DD 00 60   CMP$6000,X
$1009  B0 0B      BCS$1016
$100B  48         PHA
$100C  BD 00 60   LDA$6000,X
$100F  99 00 60   STA$6000,Y
$1012  68         PLA
$1013  9D 00 60   STA$6000,X
$1016  8A         TXA
$1017  D0 E9      BNE$1002
$1019  88         DEY
$101A  D0 E4      BNE$1000
$101C  60         RTS
```

Il est bon de préciser que Y contient le nombre d'éléments moins un (Y ≠ 0), les nombres étant rangés à partir de $6000. Cette routine effectue un classement par ordre croissant, occupe 20 octets et est relogeable.

DETAILS

Expliquons le déroulement de la routine en pas à pas : aux adresses $1000 - $1001, Y est recopié dans X, puis en $1002, X est décrémenté de 1. La comparaison du dernier nombre au précédent, se fait en $1003 - 100A : s'il est plus grand, on se rend en $1016, sinon, on permute les deux nombres ($100B - $1015), en stockant temporairement le premier dans la pile. Puis on arrive en $1016, où on tranfère X dans A, afin de placer les indicateurs du registre d'état comme si on avait fait un CPX # $00 (mais on gagne un octet par cette méthode; comme on dit : misons petit, optimisons !). Si X est non nul, on se branche en $1002 pour faire une nouvelle boucle (on décrémente X...), sinon (le BNE en $1017 n'étant pas réalisé), on décrémente Y et on va en $1000 pour effectuer la boucle principale ($1019 - $101A) tant que Y ≠ 0. La fin de la routine s'effectue par le 9e désormais classique RTS en $101C.

SUGGESTIONS

Pour terminer avec le tri simple, vous pouvez modifier l'adresse d'implantation des nombres (actuellement $6000) et classer les octets non plus par ordre croissant, mais par ordre décroissant (remplacer le BCS en $1009 par un BCC). Enfin, précisons qu'il existe d'autres méthodes de tri beaucoup plus rapides comme le tri à bulle, le tri par insertion, le tri arborescent, etc. Nous y reviendrons une prochaine fois.

SAISIE D'UN CARACTERE

Voici une routine qui devrait remplacer le KEYIN de la ROM. Elle affiche un curseur, attend qu'une touche soit frappée et retranscrit le caractère à l'écran. De plus, on utilise le temps mis entre le démarrage et la frappe de la touche pour créer un nombre aléatoire de 0 à 255.

L'utilisation de ce programme est simple :
Initialiser $06, $07 avec l'adresse de la ligne écran où placer le curseur. Placer dans Y, le numéro de la colonne où apparaîtra ledit curseur. Enfin sachez que le nombre aléatoire (un octet) est situé en $4E (page zéro).
Allez, je ne vous laisse pas languir plus longtemps et je vous offre le listing :

```
$900  2C 10 C0   BIT$C010
$903  E6 4E      INC$4E
$905  A9 A0      LDA#$A0
$907  91 06      STA($06),Y
$909  A9 39      LDA#$39
$90B  20 A8 FC   JSR$FCA8
$90E  AD 00 C0   LDA$C000
$911  30 0E      BMI$921
$913  A9 20      LDA#$20
$915  91 06      STA($06),Y
$917  A9 39      LDA#$39
$919  20 A8 FC   JSR$FCA8
$91C  AD 00 C0   LDA$C000
$91F  10 E2      BPL$903
$921  91 06      STA$(06),Y
$923  60         RTS
```

Soit : 36 octets et le tout entièrement relogeable.

ANALYSE LIGNE PAR LIGNE

Le BIT$C010 ordonne au clavier d'attendre une nouvelle touche ($C010 est un 'softswitch'). Ensuite, on incrémente le conteur de $4E (nombre aléatoire) et on stocke dans l'écran le curseur éteint (espace), grâce aux instructions : LDA # $A0 et STA($06),Y. On exécute ensuite une temporisation (utilisation de la routine WAIT de la ROM, logée en $FCA8); adresses $909 à $90D. On lit alors le clavier par un LDA$C000 et si le résultat est négatif (qui signifie qu'une touche a été enfoncée), on fait un 'jump' en $921 (BMI$921). La séquence LDA # $20, STA($06),Y qui suit, affiche à l'écran un pavé blanc (le curseur). On effectue de nouveau une temporisation (LDA # $39 et JSR$FCA8) et on teste l'état du clavier. Si le résultat est positif, i.e. aucune n'a été pressée : on saute en $903 (retour au début, incrémentation du nombre aléatoire, etc.). Sinon (le BPL$903 n'ayant pas eu lieu), on stocke à l'écran, le caractère qui a été rentré (STA($06),Y). Enfin, as usual, on termine par un RTS.
Libre à vous de modifier le curseur (adresses $906 et $914), ou de changer les temporisations (adresses $90A et $918) pour obtenir un clignotement plus rapide. Vous pouvez aussi rajouter un 'beep' quand une touche est validée. Cette routine peut constituer le noyau d'un éditeur (prendre alors en compte les touches ←, →, RETURN), avec auto-repeat automatique et réglable.

FAIN

Après cet article d'une haute tenue et d'un intérêt pédagogique certain, je vous salu bien bas. Quant à moi, il ne me reste plus qu'à mettre la viande dans le torchon (expression paysanne bien de chez nous).

Philippe PIERNOT
(surnommé JACQUET).

LANGAGE MACHINE SUR *ZX 81*

```
REM * DOUBLE CLEF

REM * MESSAGE D'OUVERTURE
      LD DE.(16396)
      INC DE
      LD HL.10440      adr mess
      LD BC.32
      LDIR

REM * ADRESSE COMPT/BOITES
;L8   LD BC.7
      PUSH BC
      LD DE.16444      PR-BUFF
      PUSH DE

REM * SAISIE DE TOUCHE
;L2   BIT 0.(IY+$3B)
      JR Z.L2
      LD BC.($4025)
      CALL $0F4B
      CALL $07BD
      LD A.(HL)

REM * CHARGE/DEC C
      ADD A.68
      POP DE
      LD (DE).A
      INC DE
      POP BC
      DEC C
      JR Z.L3
      PUSH BC
      PUSH DE
      JR L2

REM * COMPARAISON
;L3 LD HL.16444        PR-BUFF
      LD BC.16526      adr clef 1
      LD D.8
;L5   LD A.(BC)
      DEC D
      JR Z.L6
      CPI
      JR NZ.L4
      JR L5

REM * ECHEC->INV VIDEO
;L4   LD HL.(16396)  F.A.
      LD B.24
;L7   INC HL
      LD A.(HL)
      ADD A.$80        inv vidéo
      LD (HL).A
      DJNZ.L7
;L14 JP L6

REM * REUSSI->PERMUT CLEF
;L6   LD DE.16532      adr clef 2
      LD HL.16520      adr clef 1
      LD B.7
;L15 LD A.(HL)
      PUSH AF
      LD A.(DE)
      LD (HL).A
      POP AF
      LD (DE).A
      INC DE
      INC HL
      DJNZ.L15

REM * VERIF D-FILE
      LD DE.(16396)  D-FILE
      LD A.(16544)   octet 1
      CP D
      JR NZ.L14
      LD A.(16543)   octet 2
      CP E
      JR NZ.L14

REM * 3 FEUX MIS AU VERT
      LD HL.(16554)
      LD A.(HL)
      PUSH DE
      LD DE.(16549)
      LD (DE).A
      LD DE.(16552)
      LD (DE).A
      POP DE

REM * DECODAGE ET
      AFFICHAGE MESSAGE
      LD HL.1
      ADD HL.DE
      LD DE.10472      adr cpght
      LD B.32
;L20 LD A.(DE)
      SUB 37
      LD (HL).A
      INC HL
      INC DE
      DJNZ.L20

REM * DEROUL.AFFICH.
      LD D.2
;L17 LD HL.(16396)
      LD B.32
;L15 INC HL
      LD A.(HL)
      ADD A.$80
      LD (HL).A
      LD E.18
;L18 LD C.255
;L16 DEC C
      JR NZ.L16
      DEC E
      JR NZ.L18
      ADD A.$80
      LD (HL).A
      DJNZ.L15
      DEC D
      JR NZ.L17
      RET              ou enchaîner sur
         la routine de trucage LM
         réversible.
```

```
CARACTERISTIQUES:
- Longueur: 256 octets (y compris la
  routine de détrucage)
- Routine non-relogeable
- Départ en 10184
- Adresses réservées:
     D-FILE:        16543/16544
     COULEUR FEU:   16527
     FEUX:          16319/16551
     BUFFER:        10440 à 10523
- Feux mis au "vert":
     16319:         16549/16550
     16551:         16552/16553
     16527:         16554/16555
-40 octets réservés en début de
 programme:         16514 à 16554
```

Voici le temps venu d'apporter à la jeunesse pré-délinquante de notre beau pays post-démocratique, ma modeste mais essentielle contribution à sa formation littérature-technique. Conscient de l'importance de mon rôle de pédagogue pour génies déclassés - parias des universités et laissés-pour-compte de toutes réformes passées, présentes et à venir - je resterais, quant à moi, fidèle à ma ligne pédagogique, tout en l'adaptant à la progression flagrante de nos cours d'assembleur. Cette ligne successivement brisée, discontinue, souterraine puis latente, s'épanouit aujourd'hui dans l'entrelacs d'une pédagogie diffuse, les rets d'un savoir qui ne peut plus désormais vous échapper.
Ô vision lumineuse de ces cohortes d'Enseignés, de bienheureux aux visages calmes dont l'humble livrée de chauffeur-livreur ou d'aide-magasinier est la trop modeste parure d'un savoir gigantesque ! Je vous le dis, votre humilité fera de vous des saints, mais ne comptez pas pour autant sur une place dans le calendrier : là aussi c'est bouché !

Par contre les estimations prévisionnelles de l'ANPE pour les dix prochaines années laissent apparaître deux secteurs d'activité en forte expansion : d'une part les ANPE, d'autre part la serrurerie électronique dans laquelle, d'ores et déjà, de nombreux jeunes ont trouvé une raison de vivre. Le programme qui suit est destiné à susciter d'autres vocations...

Notre routine dite "DOUBLE CLEF" autorisera l'accès aux programmes qu'elle "protégera" à partir d'un mot de passe alphanumérique que vous choisirez à votre convenance. Elle sera directement appelée à partir du listing basic, par une instruction RAND USR 10184 qui suivra immédiatement l'instruction SAVE à partir de laquelle l'ensemble du programme aura été sauvegardé. A la lecture de votre cassette, le programme démarre automatiquement sur la routine LM qui affiche, sur la première ligne du fichier d'écran, un message convivial du genre : "votre clef sinon ce programme s'autodétruira dans les dix secondes".



L'usager doit alors taper un code composé de sept signes alphanumériques. La saisie des touches frappées est automatique pour chaque caractère et ne nécessite donc pas de "new-line". Si le code n'est pas conforme à la clef - que vous aurez mis en place préalablement dans une ligne REM située en tête de listing - la question initiale sera reposée en vidéo inversée et ainsi de suite jusqu'à ce que la bonne réponse soit fournie au logiciel. Si le code s'avère être correct, le travail de la routine se poursuit à travers plusieurs étapes.
La première consiste à substituer au code qui vient d'être utilisé, une seconde clef de sept signes, elle aussi tenue en réserve dans la première ligne de REM, très précisément aux adresses 16532 à 16538 (tandis que la clef 1 réside de 16520 à 16526).
L'étape suivante vérifie que le programme protégé n'a pas été modifié à l'occasion d'une copie, en comparant la valeur actuelle de D-FILE, à celle que vous aurez préalablement sauvegardée aux adresses 16543 et 16544 prévues à cet effet.
En cas de comparaison négative, le programme "boucle" et oblige l'usager à... débrancher son ZX. Si, au contraire, D-FILE est resté ce qu'il était à l'origine, le programme se poursuit par la mise au "vert" de trois "feux". Il s'agit de trois octets bien cachés dont les adresses sont rangées respectivement en... Mais voyez ça sur le listing. Vous remarquerez que deux de ces octets sont situés sur la première ligne de REM, tandis que le troisième est installé, invisible, en amont des variables-système; tout ça dans l'intention machiavélique de brouiller les pistes.
Vous déciderez de la "couleur verte" en pokant avec la valeur de votre choix l'octet 16527. Ces feux peuvent, à tout moment, être contrôlés par le programme principal, afin de prévenir toute utilisation intempestive de l'une ou l'autre de ses parties.
Ceci fait, la routine de DOUBLE CLEF ne rendra pas la main au basic avant d'avoir affiché un message de bienvenue ou un quelconque copyright. Ce message dispose des 32 octets de la première ligne du fichier d'affichage et son apparition est rendue plus attrayante par un balayage, case par case, de chacun des caractères qui le compose, dont la vidéo s'inverse un instant. Deux tours sont ainsi accomplis grâce au module de "déroulement d'affichage".

Vous pourrez utiliser cette routine pour protéger tous les programmes qui supporteront l'ajout d'une première ligne de REM, soit 40 octets réservés à partir de l'adresse 16514, et qui contiendront vos codes sous une forme dissimulée (une série de points d'interrogation obtenus par addition du facteur 68 à leurs valeurs CHR$), ainsi que de nombreux leurres pour fausser la piste sur laquelle pourraient s'aventurer de malins pirates.
Il vous faut également disposer d'une 64K puisque, dans la version présentée, les différents messages doivent être stockés dans une zone RAM inexistante sur 16K. Je signale à ceux qui n'auraient que 16K à leur disposition que, si la routine n'est pas relogeable, elle est en revanche facilement transposable moyennant quelques changements d'adresses et la procédure classique d'une zone RAM réservée et inaccessible au NEW. On peut également implanter les différents messages sur la ligne de REM, en les codant d'une façon analogue aux clefs et aux leurres.
Un programme basic simplifiant l'entrée des codes, leurres et messages paraîtra dans le prochain cours.

Bernard Guyot



EN AVANT LA MUSIQUE

L'année finit en chansons : ROCK, ROCK, ROCK avec Chuck Berry, Tuesday Weld et le Johnny Burnette Trio en concerto sur TV6 à minuit le 31 décembre. Et le 28 sur Canal +, le célèbre... (allez donc voir la rubrique SON et LUMIERE pour en savoir plus).
BOMBYX

QUE LA FORCE SOIT AVEC TOI

LA GUERRE DES ÉTOILES

Film de George Lucas (1977) avec Mark Hamill, Harrison ford, Carrie Fisher et Alec Guiness.

Au moment où Leia Organa parvenait à s'emparer des plans de l'arme suprême de l'empire galactique, Darth Vader, le chef des forces impériales qui font régner la terreur sur la galaxie l'intercepte. Dans un dernier sursaut, elle envoie deux messagers, R2-D2 (robot) et CP-30 (androïde), alerter Wan Kennobi (Guiness), le dernier des Chevaliers du Jedi.
A cette joyeuse équipe va s'ajouter un jeune paladin Luke Skywalker (Hamill) qui vient justement de passer son permis de conduire astronef, le pilote Hans Solo (Ford) et un wookie du nom de Chewbacca. Et c'est parti pour les quatre mousquetaires de la reine.

Pas une semaine de TV sans un preux chevalier qui parcourt l'univers pour empêcher les forces du Mal de triompher. Le monde est donc bien mal en point puisque toujours sous l'emprise de criminels. Mais que fait donc la police ?

Diffusion le jeudi 1er janvier à 20h35 sur A2. Photo A2.



LA GUERRE DES ETOILES

LE GAUCHER

Film d'Arthur Penn (1957) avec Paul Newman, Lita Milan et John Dehner.

En 1880, Billy Bonney (Newman), adolescent un rien primaire, découvre son père adoptif assassiné. Dès lors, il ne cessera de le venger. Avec son premier meurtre, il éprouve une certain plaisir à tuer. De nature violente mais un rien gamine, il ressent le besoin d'affirmer sa virilité à coups de revolver. Et il tire vite et bien. La presse raconte les exploits de celui qui est devenu "Billy-the-kid".

Premier film d'Arthur Penn, il dénonce la violence, caractéristique première de la légende de l'Amérique. Héros malgré lui, *innocent* aux mains sales, le Billy Booney de Penn est surtout un gosse déboussolé.

Diffusion le vendredi 2 janvier à 23h00 sur A2 en V.O.



PAROLES ET MUSIQUE

ACCORDS MINEURS

THE HARVEY GIRLS

Film de George Sidney (1946) avec Judy Garland, John Hodiak et Preston Foster.

Susan (Garland) arrive à Sandrock pour épouser son correspondant. Devant sa tronche, un vieux fermier, elle renonce au mariage. Sans argent, sans projets, elle participe à la revue des Harvey girls, un restaurant qui cherche à faire concurrence au saloon voisin. Après de nombreuses difficultés, la revue sera un triomphe et elle épousera le propriétaire du saloon.

Un musical tsoin-tsoin avec Judy Garland en vedette.

Diffusion le mercredi 31 décembre à 00h30 en V.O.

LA BELLE OTERO

Série de trois épisodes avec Angela Molina, Mimsy Farmer et Harvey Keitel.

Dans la série pas de bol, le destin y a pas été avec le dos de la cuiller avec la pauvre Augustina. Née à la fin du siècle dernier de père inconnu et d'une prostituée, Augustina fut violée à l'âge de douze ans et condamnée pour cela à la maison de correction (authentique, on n'oserait pas l'inventer).
Elle y reste plusieurs années, sa mère l'ayant quasiment abandonnée, et y rencontre l'homme de sa vie (enfin, le premier quoi), Paco qui disparaît très vite. Augustina s'enfuit à son tour, erre sur les routes et finit serveuse dans un cabaret où elle change de nom : Carolina.
Sa beauté, son sang gitan, sa fougue lui amène des protecteurs. Elle attire le regard de la comtesse de Bruges (Farmer) qui l'introduit dans un autre monde.

Quand elle chante, quand elle danse le flamenco, le téléfilm décolle grâce à Angela Molina superbe. Mais retombe à plat aussitôt après à cause du doublage particulièrement craignos. Un exemple, un ténor chante sur scène en V.O. ("Carmen") puis après la séduit dans une calèche avec des mots doux en Français et des envolées lyriques en V.O. Eh bien ce Dom Juan à la voix de velours... est doublé par Roger Carel, le spécialiste des productions Disney. Heureusement que le ridicule ne tue plus.

Diffusion le 27, 28 et 29 décembre sur A2 à 20h35.

PAROLES ET MUSIQUES

Film d'Elie Chouraqui (1984) avec Catherine Deneuve, Christophe Lambert, Richard Anconina, Jacques Perrin, Charlotte Gainsbourg et Dominique Lavanant.

Jérémy (Lambert) et Michel (Anconina) pratiquent ensemble depuis de nombreuses années les gammes de l'amitié et de la musique. Ces deux inséparables rêvent de gloire et de Top-50. Comme un ouragan arrive Margaux (Deneuve), imprésario à la recherche de jeunes talents. Margaux justement en dissonances avec Peter, son mari, qui la quitte, tombe sous le charme de Jérémy (fa sol la si).
Le duo prend plaisir à jouer les arpèges du jeu de la flûte et des nuages en rut mineur. Mais Jeremy qui n'a que dix doigts, ne peut jouer du synthé et téter le sein en même temps. Sa carrière et son amitié avec Michel en pâtit.

En France, tout finit avec des chansons et donc l'année aussi avec ce film sympa et sans prétentions, une histoire classique avec des personnages attachants et des stars.

**Diffusion le lundi 29 décembre sur FR3 à 20h35.
Photo FR3.**

TRACE DE TOI

Trois films avec Spencer Tracy entouré des plus belles filles d'Hollywood diffusé dans **La dernière séance le mardi 30 décembre de 20h30 à 02h30.**

LE PÈRE DE LA MARIÉE

Film de Vincente Minelli (1950) avec Spencer Tracy, Joan Bennet, Elisabeth Taylor et Don Taylor en V.O.

Mr Banks, avocat réputé, apprend que Kay, sa fille, est amoureuse lorsqu'elle lui présente son fiancé. Mieux vaut tard que jamais, le jeune homme lui plaît. Tant mieux car la date du mariage approche. Les ennuis commencent. Il faut organiser la cérémonie et la réception, faire la connaissance des beaux-parents, acheter le trousseau, essayer un nouveau frac...

Cette succulente comédie eut un tel succès qu'on en tourna la suite. Passer au film suivant.

ALLONS DONC PAPA

Film du même avec les mêmes l'année suivante (V.O).

Donc quelques mois plus tard, Stanley Banks s'est remis avec peine de ce charivari lorsqu'il apprend que Kay va être mère. Le cirque recommence : frénésie, angoisse, cadeaux. Et puis très vite, Mr Stanley est promu baby-sitter. Heu-reux.

Presque aussi bon que le précédent, ce qui n'est pas une mince performance.

CAPITAINE SANS LOI

Film de Clarence Brown (1952) avec Spencer tracy, Gene Tierney, Dawn Adams et Van Johnson.

Christopher Jones (Tracy) quitte l'Angleterre en cette année 1620 pour la Virginie (Usa). Un grand et périlleux voyage pour cette époque. Son bateau, le Mayflower, transporte une floppée d'émigrants, des quakers, une secte protestante. Entre eux et l'équipage, les incidents se multiplient. Le capitaine maintient l'ordre d'une main de fer (non, il n'a pas de crochet).

L'ETERNEL FEMININ

L'EFFRONTÉE

Film de Claude Miller (1985) avec Charlotte Gainsbourg, Bernadette Lafont, Jean-Claude Brialy, Clothilde Baudon et Jean-Philippe Ecoffey.

Charlotte, treize ans, est plutôt grande pour son âge. Le monde des adultes lui tend les bras mais elle hésite à y basculer. Pourtant, l'enfance, elle en a marre, et surtout de sa voisine, Lulu, six ans qui colle à ses socquettes toute l'année. Charlotte, elle rêve... de ressembler à Clara, par exemple.
Clara, douze ans, pianiste virtuose, représente un monde inaccessible : la beauté, la musique, le luxe, le succès. Charlotte l'épie, la rencontre, la fréquente. Fascination.
Le jeu de la séduction, elle en goûte aussi les revers avec Jean, un gars étrange, un rien fêlé qui semble amoureux d'elle. Durant cet été le monde chavire, son cœur s'affole, tout va trop vite, adieu la douceur de l'enfance.

Une rencontre unique. Entre un sujet, une caméra hypersensible, un réalisateur fin et généreux et Charlotte (15 ans aux pommes), une personnalité dont les éclairs de détresse ont laissé les spectateurs babas (ou chocolat si vous aimez mieux).

**Diffusion sur Canal + le 1er janvier à 20h35.
Photo Ciné-Plus, la librairie du Cinéma, 2, rue de l'Etoile, 75017 Paris. Tél 42. 67. 51. 52.**



L'EFFRONTÉE

CLUNY BROWN

Film de Ernst Lubitsch (1946) avec Gene Tierney, Charles Boyer, Peter Lawford, Helen Walker et Réginald Gardiner.

Jeune fille dégourdie, Cluny Brown (Tierney) effectue un dépannage en plomberie à la place de son oncle. A cette occasion, elle rencontre Adam Belinski (Boyer), écrivain de profession et émigré par habitude. Suite à un bon tuyau, elle se place comme servante au chateau de Carlistle. Dans le rituel guindé qui régit le domaine, son ingénuité provoque de nombreuses catastrophes.
L'arrivée de Belinski parmi les invités du châtelain accroît ces tendances à la familiarité déplacée. Pleine de bonne volonté, Cluny se heurte à un mur d'incompréhension.

La fraîcheur de Cluny détonne dans cet univers coincé, hypocrite, mesquin de gentlemen-farmers. Lubitsch n'épargne pas non plus les domestiques qui clonent leur maître, imbus de leur servitude amidonnée au Rule Britannia.

Diffusion le dimanche 27 décembre à 22h30 sur FR3 en V.O.

L'IMPRÉVU

LA VIE QUE JE VEUX

Film de Jean-Jacques Goron avec Miou-Miou, Pierre Arditi, Vincent Lindon et Jean-Marc Thibault. Musique Martial Solal.

Mais qu'est-ce qui lui prend à celle-là ? Fille de petits commerçants, elle a fait un beau mariage, a pondu deux gniares sympas, a aidé son mari à devenir député. A trente-cinq ans, elle assure bien en tailleur. Alors ?
Alors, elle veut vivre par elle-même et non plus par procuration. Travailler par exemple. Tout le monde (parents, mari, enfants) trouve qu'elle débloque (t'as pas honte de piquer le travail de ceux qu'en ont besoin ?). Elle s'entête, trouve un job dans l'édition, rencontre Arthur, un chauffeur de taxi qui l'amuse. Ce garçon fou de musique, de dix ans plus jeune qu'elle, l'attire irrésistiblement. Adieu famille, bonjour...

Basée sur une histoire vraie, le portrait fouillé des personnages contrebalance la banalité du scénario. Un superbe rôle pour Miou-Miou touchante, pathétique toujours quelque part à la frontière indicible du rire et des larmes.

Diffusion le samedi 27 décembre et le samedi 3 janvier à 20h35 sur TF1. Photo TF1-C.James.

BRODWAY DANNY ROSE

Film de Woody Allen (1984) avec Woody Allen, Mia Farrow et Nick Apollo Forte.

De vieux compagnons de route des music-hall de Broadway évoquent au fin fond d'un café le souvenir de Danny Rose, l'imprésario le plus minable de New-York. Danny Rose (Allen) perd sa vie à s'occuper d'artistes ringards, un danseur de claquettes unijambistes, un xylophoniste aveugle... Avec la foi d'un pêcheur à la ligne, il décroche des contrats pour ses protégés. Et dès que ceux-ci réussissent, ils le larguent.
L'un de ceux-ci, Lou Canova, fait un come-back et, mort de trouille, exige la présence de son porte-bonheur, son ex-femme, une certaine Tina (Farrow). Pas faraud, Danny va trouver ladite Tina et plein d'emmerdes.

Petite musique de jour, pleine d'humour et de tendresse. Allègre, incisif, un petit chef-d'œuvre.

Diffusion le dimanche 28 sur C+ à 20h35.



LA VIE QUE JE VEUX

LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

ACE OF ACES
d'US GOLD
pour COMMODORE, SPECTRUM ET AMSTRAD

Une plainte mécanique issue d'une sirène d'alarme déchire la nuit en une myriade de confettis. En sortant du Command Com où les officiers les ont briffés, les pilotes de la RAF sont encore tout ensommeillés ce matin de janvier 43, et c'est avec des lambeaux de rêves grandioses accrochés à leurs flight jackets qu'ils montent dans le Mosquitos. Il va falloir voler jusqu'à Cologne pour bombarder les trains de vivres qui viennent de la Rhur pour ravitailler l'armée allemande. Après une rapide check list, les armes et le carburant sont stockés dans la soute. Pour cette mission, on a surtout chargé des bombes et des roquettes. Malgré le froid, les moteurs démarrent impeccablement et atteignent bientôt leur plein régime en ronronnant. Les mécanos enlèvent alors les cales. On fait des signes d'adieu avec son écharpe blanche avant de faire glisser le cockpit et la machine s'élance, lourdement d'abord, puis accélérant inexorablement, s'arrache du sol. L'appareil se stabilise. Un coup d'œil sur les tableaux de commandes latéraux me conforte dans l'idée que j'avais de baisser un peu la puissance des deux moteurs.



C'est le moment de rentrer les trains d'atterrissage et de baisser les flaps. Un rapide virage sur l'aile me fait survoler le chanel. Fidèle à la légende, la fière Albion s'est drapée dans son manteau de brume. Je ne peux voir du paysage qu'un tapis de la ouate. Le voyant d'alarme vient de s'allumer. Allons faire un tour vers la console de gauche. My Godness ! Je ne vois plus tourner l'hélice et une fumée graisseuse s'échappe de la prise d'air. On coupe tout, il va falloir voler sur un seul moteur le temps de réparer. Un coup d'extincteur devrait faire l'affaire. All right, on peut redémarrer. Il est temps de regarder la carte. Ah, j'approche de la voie ferrée. Descendons à 800 pieds et ralentissons à 100 mph (Miles per hour). J'entre dans la soute. En déplaçant le curseur sur la bonne manette et en cliquant, j'ouvre la trappe. Le paysage défile sous mes yeux. C'est bon, j'aperçois le convoi en enfilade. Je lâche mes bombes. Baoooooom ! Dans le mille ! Il est grand temps de rentrer à la base. Tout ce que j'ai pu vous dire est véridique. Le début du jeu est présenté comme un album de photographies rétros (collées avec des coins en carton). Vous voyez la sirène, puis un gros plan sur des pilotes en train de courir. Ensuite s'affichent d'autres images. Je vais pas me répéter, c'est comme au début. J'insiste. L'ambiance est pareille "tout comme". A part les sons d'explosions un peu tristos, les bruitages sont parfaits. La gestion au joystick est parfaite, les graphismes parfaits (vraiment), les sprites parfaits, les animations parfaites. Il y a deux niveaux de difficulté et plusieurs missions possibles : combat aérien, bombardement, interception de missiles V2. Ouf ! Ceci n'est qu'un jeu mais un très très bon.

MENU







